がんばれゴエモン！

からくり道中

東海道五十三景



双葉文庫

ストーリー

オレ様は、ここら辺じゃあ、ちょっとした有名人。ウワサの義賊、石川五右御門だ。

しかしまあ、住みにくい世の中になったもんだ。大名たちが、百姓の生活も考えず、過酷な年貢を取りたてる。おかげで、庶民は食うものも食えず、そりゃあまあ、かわいそうな生活さ。

そこで、このオレ様が立ち上がったわけだ。何十人もの大名たちに一人一人かけ合うよりも、諸悪の根源、お江戸の殿様に直談判した方が手っとり早い。てなわけで、江戸に向けてオレの旅はスタートした。果たして、どんなワナが待ち受けているやら……。

カバーイラスト／不敵万才
カバーデザイン／鈴木光晴

がんばれゴエモン!

からくり道中

東海道五十三景



FUTABASHA FAMICOM GAME BOOK

ファミコン冒険ゲームブック

がんばれゴエモン！
からくり道中

——東海道五十三景——

双葉文庫

The Great Ninja Wars; Goemon go on a Miracle journey
by studio Hard Co., Ltd. and Misa Ikeda

Illustrations by Mansai Futeki

First Published by Futabasha Books Co.
3-28 Higashi-Gokencho, Shinjuku, Tokyo, Japan

がんばれゴエモン！
からくり道中
――東海道五十三景――

もくじ

プロローグ

拙者の名は石川五右衛門。この私のことを大盗と陰口をたたく者もあると聞く。しかし、恥ずかしながらこの私、泥棒は泥棒でも、そこらへんのザコどもとはちと格が違う。

そう、この石川五右衛門は義賊なのである。義賊とはすなわち、腹黒い金持ちから金品を盗み、それを貧しい民百姓に分け与える者——この私は、泥棒とはいえども、世のため人のために働く仕事人なのである。

さて、自己紹介はこのくらいにしておいて、拙者の今回の旅の目的を話そう。

花のお江戸、そこは町が栄え、店や娯楽場があり、たいそう華やかな所だという。その花のお江戸で毎日を楽しくぜいたくに暮らす殿様。ヤツは、諸国の大名どもに莫大な年貢を巻き上げられる貧しい百姓たちの苦しい生活をどう考えているんだ！　お江戸の殿様は、諸国大名どもの貢物によって、その贅沢三昧の暮らしを維持しているというわけだ。

これはもう、一番大もとのお江戸の殿様に直談判する



しかない。ワガママ大名を一人一人倒してゆくのは時間の無駄遣いというもの……。大平楽のお江戸の殿様、しかしその陰には、数えきれないほどの民百姓の苦しみがあるということを教えてやらねばならない。

拙者は、正義派の大義賊。このひどい御時世を嘆き悲しみ、ついに立ち上がったのである。

いざ、花のお江戸へ！

きっと、ワガママ大名どもが、さまざまなワナを仕掛けているに違いない。しかし、この石川五右衛門は不滅である。必ずや江戸にたどり着き、諸悪の根源の殿様を改心させてみせる！　待っておれ!!

この本の遊び方

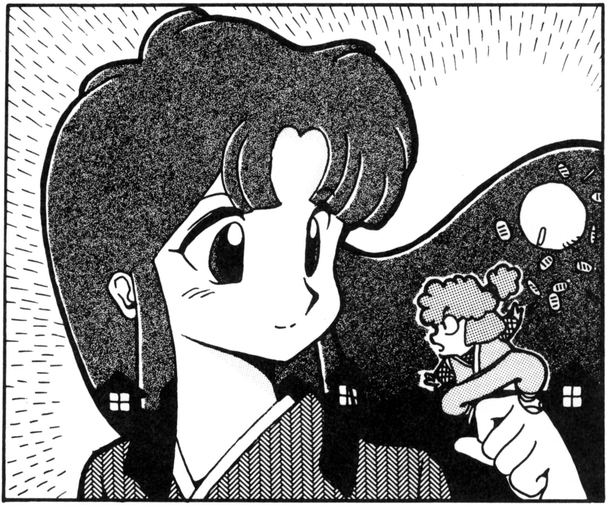
　こうして、噂の義賊・ゴエモンの旅は始まったのです。さて、この物語の主人公・ゴエモンになりきって、あなたは旅だたねばなりません。

　以下、この旅を進めるためのルールをよく読み、しっかりと頭の中に入れておきましょう。

1．ゲームのやり方

　この本では、読者の皆さんのためにいろいろな結末が用意されています。それは、あなた自身が取った行動によって決定されますが、その中でもハッピーエンドにたどりつける確率はごくわずかです。

　あなたの運命を左右する別れ道はふたつ。まず第一に、ゴエモンになりきって正しい判断力、推理力を働かせ、自分の取るべき行動を決めるというケース。そしてもうひとつは、あなたが持っているポイント（体力、技術、頭脳）の大小や、その時に手に入れているアイテムによって、自動的に行き先が決められるケースです。（ポイントやアイテムについては、次の行動記録紙の使い方の項目で説明します）



ポイントの大小によって行き先が決められるケースには、敵との戦闘も含まれています。「体力ポイントは6以上あるか？」というように、あなたが今置かれている状況によって自動的に優劣が決定してしまう場合もあれば、バトルポイントを使って勝敗を決める場合もあります。(このバトルポイントについても、次の記録紙の使い方で説明します)

最後に、ゲームをうまく進めるための注意をひとつ。

実際にゲームをやっていると、何度も同じ項目にもどされてしまうことがあります。これは堂々めぐりという、ゲームの進行を妨げるいやなルート。このゲームの中にも何カ所かあるはずです。このルートに入りこんでしまったら、短気を起こさず、前に通った時に選んでいない方の選択肢を選んで、別のルートに行ってみましょう。いつかはきっと、脱出できるはずです。

2．行動記録紙の使い方

ゲーム中でのゴエモンの能力や条件などの変化は、すべて行動記録紙に記入してゆきます。順を追って、この記録紙の使い方を説明しましょう。

●能力設定



ゴエモンの基本能力は、体力、技術、頭脳の３つのポイントで表わされます。どのポイントも、スタート地点では、５ポイントと決められていますが、ゲームを進めてゆくうちに、これらのポイントはどんどん変

化してゆきます。たとえば、戦闘で体力を消耗すると体力ポイントマイナス1、役に立つアイテムを入手したら技術ポイントプラス1というぐあいに。指示に従って、そのつど数字を訂正して行って下さい。(図1参照)

体力ポイントがゼロになったらゲームオーバー、すなわちそれは死を意味します。

●小判チェックリスト

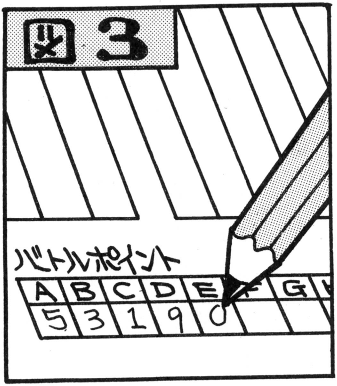


このゲームの中で、ゴエモンは小判を入手したり、それを使って買い物をしたりして冒険を続けます。小判を手に入れたら〝入〟の欄に、反対に支払った時には〝出〟の欄に記入します。そして、一回ごとに〝計〟の欄に合計を出します。

例をあげましょう。まず、浪人を倒して小判10枚入手したとします。〝入〟の欄に10、そして〝計〟の欄にも10と記入します。次に小判4枚を支払って宿屋に泊まったとします。〝出〟の欄に4と記入し、10―4で6。〝計〟

の欄には6と記入しましょう。このように、常にその時点での合計を出しておけば、いつでもその時点で持っている小判の数がわかって便利でしょう。(図2参照)

●バトルポイント



この表は、ゲーム中に出会うさまざまな敵との戦闘で使われるものです。

記録紙のA～Jの空欄に、0～9までの数字を記入します。その順序はバラバラでも、続き番号でもかまいません。(図3参照)

敵との戦闘方法について説明しましょう。ゴエモンが道中で武士に取り囲まれたとします。文章中に武士は[C]＋6、ゴエモンは体力＋[F]で戦え、と指示があった場合、アルファベットの部分に、記録紙に設定した数値を入れ、二人の合計点を比較してみるのです。

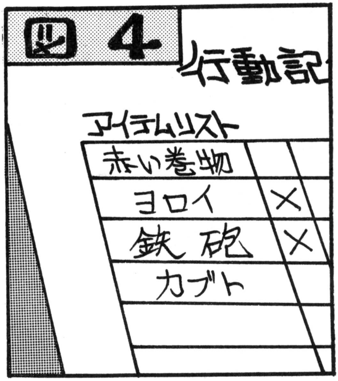
もし、[C]に4、[F]に6と入っていて、ゴエモンの体力ポイントが5だったとすれば、4＋6で、武士の合計点

は10。6＋5で、ゴエモンの合計点は11ですから、ゴエモンの勝利となるわけです。ただし、両者同点の場合は次のアルファベットの数で勝負します。(最初の指示がAならばB、BならばC……。Jの時は戻ってAで戦います)

また、敵との戦闘には、バトルポイントを使用せず、単にその時の体力、技術などの持ち点の大小によって勝敗が決定される場合もあります。そのつど、文中の指示に従って下さい。

●アイテムリスト

敵から奪ったり、買い物をしたりして、ゴエモンはたくさんの物を手に入れます。ゲームの進展によっては、何かを持っていないと次に進めないこともあります。自分が持っている物を忘れないように、入手したアイテムは必ずメモしておきましょう。そして、逆に失った場合は、そのアイテ



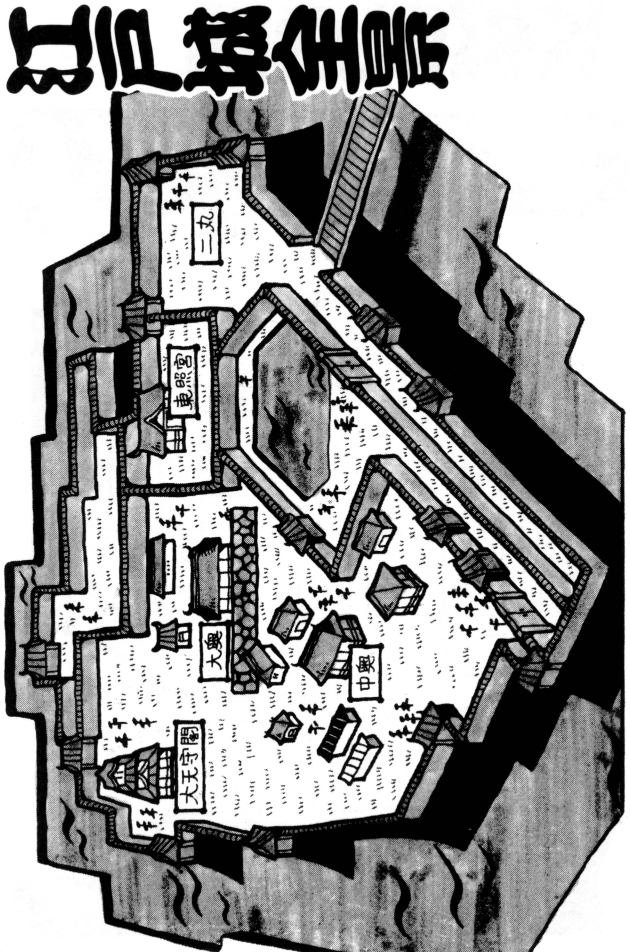
ムを×で消して下さい。ただし、同じルートを2度、3度通った時には、アイテムの2度取りはできません。(図4参照)

●ステップメモ

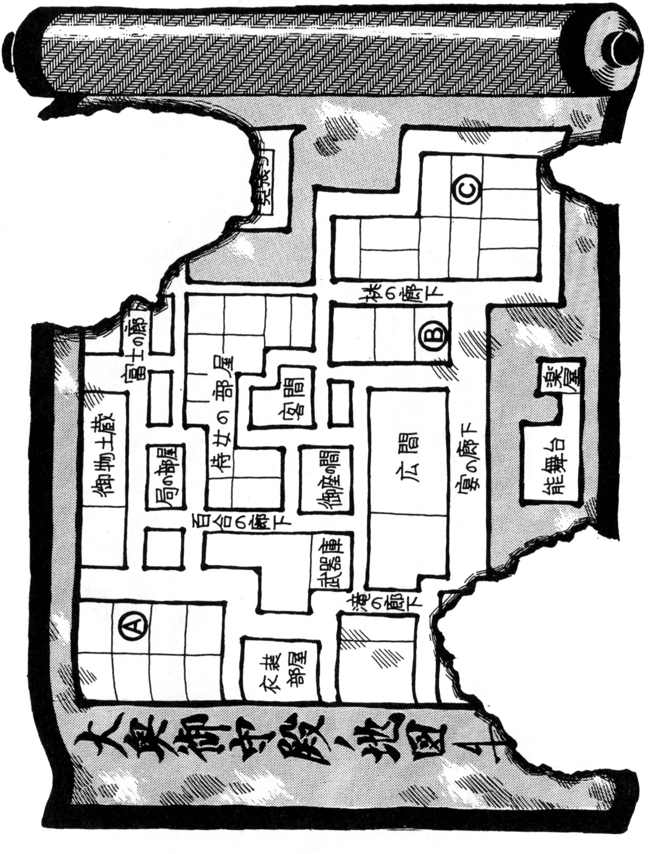
何かの拍子で本が閉じてしまったり、途中でゲームを一時中断したりして、自分がたどってきたルートがわからなくなってしまうことがあります。そんな時に役立つのが、このステップメモです。1から順に、自分が通ってきた項目番号をメモしておきましょう。こうすれば、途中でENDになってしまっても、2〜3項目さかのぼった所から再スタートすることもできます。

以上が行動記録紙の利用方法です。ゲームは常に、この記録紙とともに進行しますから、記入もれのないように注意して下さい。何回もチャレンジできるように記録紙をコピーして使うと良いでしょう。

これで、冒険のルールの説明はすべて終わりです。ゴエモンは無事、道中をくぐり抜け、お江戸の殿様を改心させることができるでしょうか。健闘を祈ります。


二丸
東照宮
大奥
中奥
大天守閣

大奥見取図


見張り
Ⓒ
桃の廊下
Ⓑ
富士の廊
侍女の部屋
客間
楽屋
御物土蔵
局の部屋
御座の間
広間
宴の廊下
能舞台
百合の廊下
武器庫
滝の廊下
Ⓐ
衣装部屋
大奥御守殿ノ地図

行動記録紙

能力設定

体力	技術	頭脳
5	5	5

小判チェック

入	出	計	入	出	計

バトルポイント

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

行 動 記 録 紙

アイテムリスト

ステップメモ

1 ▶

行動記録紙

能力設定

体力	技術	頭脳
5	5	5

小判チェック

入	出	計	入	出	計

バトルポイント

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

行動記録紙

アイテムリスト

ステップメモ

1 ▶

がんばれゴエモン！

からくり道中

東海道五十三景

1

打倒、江戸の殿様を心に誓い、オレは旅の一歩を踏み出した。江戸城にたどり着くまでには、5つの町をくぐり抜けなければならないという。

決意を新たに、オレは第一の町に突入する。

おおーっと、いきなり、いかつい顔の浪人、五月雨雲太郎だ。だが、しょせんは下っぱ浪人、オレの相手じゃない！　オレさまの体当たりに、目をむいて倒れてしまったぞ。ふところをさぐると、小判を10枚も持っていた。気を失っているうちにいただいていくぞ。**（小判10枚入手。チエックリストに記入せよ）　➜ 129へ**

2

「オヌシ、なかなかやるではないか。勝負は勝負。いさぎ良く負けを認めるぞ」

彼は、あっさりと負けを認め、この町のことを話してくれた。何と、恐ろしいことに、ここは町全体が賭博場。何を聞くにも、何を買うにも、その前に一番勝負。何て不気味な所に入りこんでしまったんだ!!

彼は最後に、こうつけ加えた。

「オヌシに良いことを教えてやろう。ある所に行けば、秘密の蔵があるぞ。その蔵は世にも不思議な蔵で、いつ尋ねても、小判が置いてあるのじゃ。少ない時は2～3枚、しかし、運が良ければ20枚も手に入ることがあるぞ。

どことは言えぬが、石や岩に注意するが良いぞ」 2

さすがにバクチの町だ。蔵にある金まで運で勝負とは。しかし、こいつは良い事を聞いたぞ。(**頭脳ポイント、プラス1**)　➡ 290 へ

少し歩いて行くと、道の左側に大木があった。この木の根元で野宿するか……。腰を降ろし、太い幹に背をもたせ掛ける。日が登るまでここで待つとするか。 3

だんごを持っているか？

●YES　➡ 148 へ　　●NO　➡ 388 へ

突然、となりの男が大声をあげた。 4

「大悪党、ゴエモンだ。ゴエモンがいるぞ!!」

男の声に、場内は騒然となった。反対側からまた声が飛ぶ。

「おい、ここにもゴエモンがいるぞ！」

狭い小屋に二人のゴエモンが出現したとあって、町民たちは完全に落ち着きを失っていた。

頭脳ポイント＋技術ポイントは？

●10 以上　➡ 293 へ　　●9 以下　➡ 373 へ

5

「待て、オレはお前たちが追っているゴエモンではない」

必死で弁解しようとした。しかし……。

「問答無用じゃ。勝負！」

尺八を刀がわりに構え、三人は一歩ずつ迫ってくる。戦うしかない！

虚無僧のポイントは5＋[A]、ゴエモンは〔体力〕＋[H]で戦え。

●勝った　➡ 309 へ　　　**●負けた　➡ 52 へ**

6

今までの戦いで疲れがたまっていたのか、水の中に入ると体が思うように動かない。

オレはもがき苦しみながら堀の底へ沈んでしまい気を失った。

オレの記憶はここで途切れていた。——というより記憶が逆戻りしているような気さえした。

それからどのように時間が経過したのかまるで解らない。

とにかく命だけは助かったようだ。

（体力ポイント、マイナス3）　➡ 105 へ



7

　鉄カブトやヨロイのパワーも、お守りの力も、ヤツの前では何の威力も発揮しなかった。オレは腕をねじ伏せられ、背中には、ヤツの象のようにでかい足を置かれた。
「お前もこれまでだな」
　ヤツは静かに刀を抜いた。次の瞬間、その刀はオレの背中をつきさし、胸まで貫通していた。

END

8

　夜になるとオレは行動を開始した。
　昼の探索で、北側の船着場に釣舟が一艘あるのと、西側に大きな橋があるのを確認している。

●釣舟に乗って堀を渡る　➡ 101 へ

●橋の方へ行く　➡ 23 へ

9

　ドン、ドン、ドン……。
　おかしいぞ、何かの音が聞こえる。耳をすましてみると、確かに、どこからか、妙な音が聞こえるのだ。それは、手を打っているか、足で床を踏み鳴らしているような音だった。どこから聞こえてくるのか……。壁に耳をつけてみる。
「この奥の方だ！」
　しかし、奥に通じる道はなく、扉もない。現在の頭脳

9

ポイントは？

●4以上　→313へ　　●3以下　→232へ

10

宿屋を出て、またツルツルの道を進む。やっぱり、ここは異次元の町だ。そう判断するしかない。しばらく進むと、道は二手に分かれていた。一本は、山の方へつながる道、もう一方は海の方へ続く道だ。

どちらの道を進もうか？

●山の方　→283へ　　●海の方　→395へ

11

オレは後ろを振り返った。まずは、ザコを片づけてからだ！　どうせこいつらは、鬼ケ島怪人に雇われている守衛に違いない。　→363へ

12

オレは忍者の投げてくる鎖をツルハシに巻きつかせ、力一杯引き寄せた。

とたんに忍者は体勢をくずす。ここぞとばかりオレはキックをおみまいした。

忍者はオレの強烈なキックを受けて気絶した。

「ざまあみやがれ！」

オレは大広間の方へ急いだ。（**体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス1**）　→189へ

13

廊下を進むと、今度はふたつの見張り部屋をはさんで、三本の廊下に分岐している。

左から一の廊下、二の廊下、三の廊下だ。

さて、どの廊下を通っていくか？

●一の廊下を進む → 302へ　●二の廊下を進む → 398へ

●三の廊下を進む → 128へ

14

「オレ、根は真面目な男なんだから」

オレは一所懸命、整理を続けた。

すると本の間にはさんであった一枚の紙が床に——。

「なんだこれは——!?」

それは大奥御守殿内の地図だった。ラッキー！　**（地図入手。アイテムリストに記入）**

しかし、ところどころ破れていてやたら見にくい。

でもまあ貴重なモノには違いない。さっそく懐にしまった。**（14ページ参照）**

そして、女中の目を盗み、オレは書庫を抜け出て百合の廊下へ出た。さてどっちへ行こうか？

●右へ行く → 238へ　　●左へ行く → 424へ



15

御殿の間の襖をけ破り、中に突入すると、大勢の女中たちがなぎなたを持って待ち構えていた。

「ゴエモン、神妙にしやれ！」

まず正面の女中が三人、一度にかかってきた。

オレはセキルで軽くさばいて、三人の頭をポンッ、ポンッ、ポンッと続けざまになぐりつける。

「冥途の土産に覚えておきやがれ、これがゴエモンさまのキセル殺法だ！」

オレはアッという間に全ての女中をやっつけて部屋の奥へ進んだ。

誰もいない——!?

墨絵の掛軸と、赤い花をいけてある花さしだけが目についた。

しかし、ようく見ると、掛軸がかすかに揺れている。

クサイ——！

オレは掛軸を引きちぎった。

思ったとおりだ！　掛軸の向こう側には秘密の部屋があったのだ。

その部屋に入っていくと突然、女忍者が襲ってきた。

こいつは女中のようにはいかないぞ。

女忍者は 7 ＋C、ゴエモンは〔技術〕＋Fで対戦せよ。

●**勝てば　➜ 333 へ**　　　●**負けたら　➜ 79 へ**

16

橋掛りから舞台へと歩いていったが、どうすればいいのかオレにはまったく解らない。

とにかく、オレは手や足を適当に動かした。

「なんじゃ、あのヘタクソな舞いは！　止めさせろ!!」

広間で観ていた殿様が怒り出し、オレはじゃり石の庭へ女中たちに引きずりおろされた。

「オヌシ、何者じゃ!?」

こうなっては仕方がない。オレは開き直った。

「問われて名乗るもおこがましいが、日本一の義賊、石川ゴエモンとはオレのことだぁ！」

オレは女中たちを振り払い、キセルを構えた。

女中たちは、4＋[A]＋[G]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[D]で対戦せよ。

●勝てば　➜ 400 へ　　　●負けたら　➜ 334 へ

17

ともかく、ヤツらを倒さないことには、先へ進めないのだ。戦うしかない。

体力ポイント、4 以上あるか？

●ある　➜ 226 へ　　　●ない　➜ 66 へ



18

ヤツが正気に戻らないうちに、一気に攻撃だ。体当たりと飛蹴りを繰り返す。しかし、オレのこの攻撃が、ヤツを目覚めさせるきっかけになってしまったのだ。応戦の体勢で見構えている。

正々堂々、勝負するしかない。

カブトを持っているか？

●ＹＥＳ　→ 370へ　　　●ＮＯ　→ 322へ

19

「ちょいと、兄さん。お守り買っていかないかい？」

店の中から中年の女が顔を出し、オレに話しかけてきた。

「このお守りはね、必ずあんたを守ってくれるよ」

この先、どんなワナが待ち構えているかわからない。お守りを持って行くのも悪くないな。

「で、いくらで売ってくれるんだい？」

「まあ、普通に買えば小判10枚ってとこだね。でも、この町は勝負の町だからね。札で勝負しようかね。あんたが勝てば、特別に6枚で売ってあげるよ。ただし負けたら16枚だよ。いいかい？」

●勝負に応じる（ただし、小判16枚以上ある者に限る）

→ 356へ

●買うのをあきらめる　→ 132へ

20

「お前をこの町から出すわけには行かん」

勝負(しょうぶ)は勝負。いさぎよくあきらめるしかない。この町のふり出しに戻(もど)って再挑戦(さいちょうせん)だ。**(ここで、バトルナンバー[A]〜[J]の数字を書きかえてもOKです。書きかえた人は、新(あら)たな数字を記録紙(きろくし)に記入)** ➡ 82 へ

21

「貴様(きさま)——っ、やはり天下御免(てんかごめん)の大ワル、ゴエモンだなっ。いずれとどめを刺(さ)してやるぞ」

そう言い残(のこ)し、その浪人(ろうにん)は風のように走り去(さ)って行った。呆然(ぼうぜん)と見送(みおく)るオレの回(まわ)りを、いつの間にかスリの万吉(まんきち)とその仲間(なかま)が取(と)り囲(かこ)んでいた。

ウッ!! 腹(はら)に一撃(いちげき)を与(あた)えられ、その場にしゃがみこむ。万吉たちは一斉(いっせい)に走り去(さ)った。ふところを探(さぐ)ると、やっぱりだ……。一瞬(いっしゅん)のうちにスラれてしまっている。**(有(あ)り金の半分をとられる。リストに記入。割(わ)り切れない場合は切り上げて減(へ)らす。たとえば7枚持(も)っていた場合は4枚とられたことになる)** ➡ 117 へ

22

光に誘(さそ)われるように、オレはその小屋に入って行った。中に一歩足を踏(ふ)み入れたオレは、あまりの驚(おどろ)きに腰(こし)を抜(ぬ)かしそうになった。そこには、この世のものとは思えない怪物(かいぶつ)が待(ま)ち構(かま)えていたのだ。1つ目で口が3つある醜(みにく)

22

いお化け……。目は青白く光り、刀を持っている。先ほどの光の正体はこの化け物の目だったのか。

ヤツは刀を抜き、こちらを見すえている。こうなったら、戦って倒すのみだ。現在の技術ポイントは？

●6 以上　→ 214 へ　　　●5 以下　→ 374 へ

23

お堀の西側に、江戸城内へ入れるただひとつの橋がかかっている。

当然のことながら、24 時間体制で門番が警護しているので、橋の上を歩いて行くわけにはいかない。

じゃあどうする？

上がダメなら下を行けばいい。

オレは橋の裏側を這って行くことを思いついた。

しかし、そのためには少々体力と技術を必要とする。

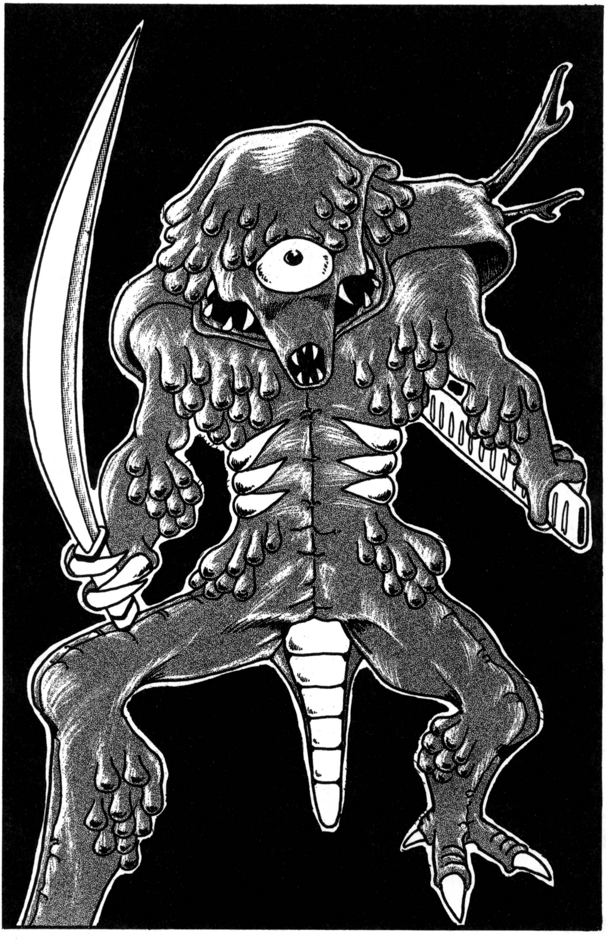
体力ポイント＋技術ポイントは 10 以上あるか？

●ある　→ 104 へ　　　●ない　→ 390 へ

24

ゴツゴツの石の道が終わり、また分岐だ。直進する道と左に曲がる道がある。

●直進する　→ 425 へ　　　●左折する　→ 328 へ



22
怪物はすでに刀を抜きオレを見据えている。こうなったら戦うしかない!!

25

オレは身をかがめて敵の矢をよけた。

竜甲船はどんどん接近してくる。

舟の中にあった網を近づく竜甲船に投げつけてみた。網は、うまいぐあいに船全体を覆うように引っかかり、忍者たちは攻撃ができなくなってしまった。

チャンス！

オレは機転をきかせ、着物の端を破り、キセルの火をそれに移す。そして竜甲船の屋根に投げつける。

火はみるみるうちに船全体に燃え広がり、忍者たちを乗せたまま沈没した。　➜183へ

26

キセルを振り回し、魚の群れをしりぞけつつ、必死で泳ぐ。やっとのことでオレは対岸にたどり着いた。両腕にありったけの力をこめ、這い上がる。**（体力ポイント、マイナス１）**

フーッ、それにしても、あの巨大魚は何だったんだ!?

➜186へ

27

前から後ろから攻めこまれるとなると……こいつは慎重に動かなくてはならないぞ。

頭脳ポイントは５以上あるか？

●ある　➜138へ　　　**●ない**　➜11へ

28

　こんな相手に対しては鉄砲を使うに限る。
　鎖鎌を振り回す忍者に銃口を向けた。
「飛び道具を使うとは卑怯だぞ！」
「勝負の世界に卑怯もヘッタクレもないんだよ」
　オレは狙いさだめて引きガネを引いた。
　ズドンッ――！
　見事に命中。忍者はもんどりうって倒れた。
　オレは、大広間へ向かった。（**技術ポイント、マイナス1**）　**→189へ**

29

　この部屋は宝物をしまっておく土蔵であった。
　オレは本来の稼業である盗人にもどり、懐に金銀をどっさり詰め込んだ。
「これでまた、全国の貧しい人に配ってあげられるぜ」
　土蔵の中を物色していると女性の声がどこからか聞こえてきた。
「誰か助けて――！」
　その声は地下からだ！
　オレは地下へ通じる穴を捜し出し、階段を下りていった。**→112へ**

30

オレは左右に体を揺さぶって手裏剣をかわしつつ、忍者に接近していった。

忍者は手裏剣を投げるのをやめ、刀を抜いてかかってきた。

オレはその切っ先をキセルで打ち払い、忍者の懐に飛び込み刀を持った方の手首をつかまえた。

忍者の顔をにらむと――、

女だ！

そう気づいて少し気が弛みかけたが、女とはいえ油断は禁物。すぐに気を引き締め、女忍者のみぞおちにパンチをおみまいだ。

女忍者はぐったりとして床に倒れてしまった。

「女に暴力を与えるのはオレの主義には反するんだが、ここでお前に殺られるわけにもいかねえ。許せよ」

そう言い残すとオレは御守殿の方へ向かった。**（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス１）→401へ**

31

今のオレの体力と技術ではこの石垣を乗り越えられそうにない。

オレは石垣越えを諦めた。

頭脳ポイントが６以上あるか？

●ある　→254へ　　　●ない　→126へ

32

鏡の間に入るとお囃子の方たちがすでに待ちかまえていた。

「その女面は『道成寺』の白拍子ですね。それではさっそく始めましょう」

鼓を持った者がそう言うと一斉に音曲が開始された。

さてどうしたものかと慌ててしまったが、こうなった以上、舞台に出ていくしかない。

揚幕をくぐり橋掛りへと出た。

はたして オレに能を舞う能力と技術があるだろうか!?

頭脳ポイント＋技術ポイントが８以上あるか？

●ある　➜ 48 へ　　●ない　➜ 16 へ

33

逃げ去る権助の姿を見届け、オレは逆の方向に歩き始めた。

あたりはシンと静まり返り、不気味だ。　➜ 337 へ

34

こんなヤツにとびかかってこられたら、いくらオレ様であろうと、ひとたまりもない。ここはおとなしく小判を渡した方が賢こいと思われる。

「わかった。小判を渡そう」(**小判２枚失う。リストから消す**)

ヤツはひったくるように小判をむしり取る。そして、

34

今度は一気に攻撃の体勢に転じたのだ。クソ——ッ、だまされたのか!!（**頭脳ポイント、マイナス１**）

戦うしかなさそうだ。カブトを持っているか？

●ＹＥＳ　→ 370 へ　　　●ＮＯ　→ 306 へ

35

ウッ……。オレの幸運もここまでか……。

さすがに、刀を振り回す武士の前では、武器のないオレは子どもも同然。斬りつけられないように、逃げ回るのが精一杯だった。

〝逃げるしかない〟

素早くそう判断し、オレは、後ろも振り返らず駆け出した。どのくらい走っただろうか。息が苦しくなり、足がもつれてしまう。もう駄目だ……。

恐る恐る、後ろを振り向くと、いつの間にか武士の姿は見えなくなっていた。助かった……。（**体力ポイント、マイナス２**）→ 211 へ

36

ニセ金作りの家を出て、また前進だ。しばらく行くと、雑貨屋が見えてきた。何か掘出し物があるかも……？

とりあえず入ってみる。　→ 102 へ

37

店の前に立って中の様子をうかがう。

カン、カン、カン……。

奥の方から妙な音が聞こえてくる。金属音のような不気味な音だ。それでも中に入ってみるか？

●ＹＥＳ　→341へ　　●ＮＯ　→229へ

38

水中に潜ったまま一気に石垣まで泳ぎきった。（体力ポイント、マイナス２）　→200

39

鉄カブトとヨロイのパワーか、あるいは知らず知らずのうちにオレの腕が上がっていたのか、長い戦いは、オレに有利に展開した。息もたえだえに床に伸びてしまったニセゴエモン。オレの目の前から消えてもらおうか！

オレは天狗のウチワを取りだし、だらしなく転がっているニセ者に向かって、力一杯、風を送ってやった。

ワァ――ッ!!

ヤツの体は天井をつき破り、空へ向かって飛んでゆく。空飛ぶニセゴエモンに向かって、なおも風攻撃だ。ヤツの体は、空を泳ぐ凧のごとく、遠くの山へと運ばれて行ったのだ。ニセゴエモンが山の彼方に消え去るのを見届け、ユキ姫の縄をほどく。　→215へ

40

壁に、扉のような物がはめこまれている。何だ……。この壁の向こうに、部屋があるというのか……!!

●扉をあけ、中に入ってみる　➡72へ

●気持ち悪いのでやめておく　➡344へ

41

オレは、ツルツルの道を必死で走った。何度もすべりそうになりながら、何とか体勢を立て直し、逃げる。（**体力ポイント、マイナス1**）

鳥型ロボット群団は、攻撃をあきらめたのか、途中で逆方向に引き返していった。フーッ、一安心だ。

左を見ると、コンクリートの塊のような物が置いてある。ちょうどいい、腰かけ代わりにして、少し休けいだ。

ガバ――ッ!!

座ったとたん、その塊が突然、飛び上がった!!

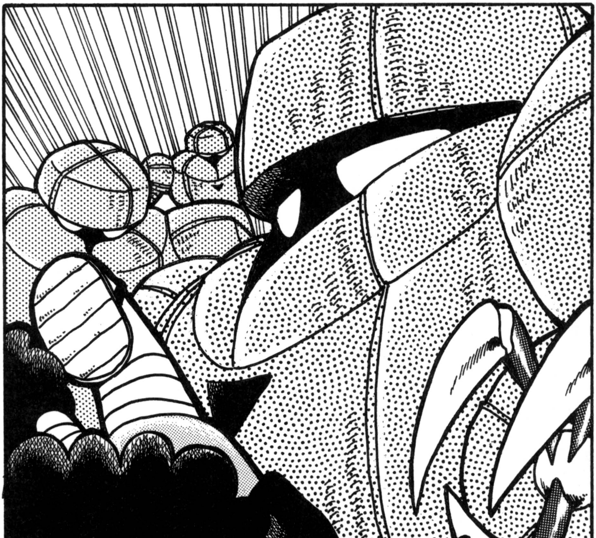
➡249へ

42

「こんなところに入ったら、また奇怪なことが起こるかもしれない」

その洞窟に入るのは、もう少し周囲を探ってみてからにしようと思い、立ち去ろうとしたその時!!

ガガガ――ッ。轟音とともに、米俵の形をしたロボットの大群がオレの回りを囲む！　俵型ロボットの群団



42

いつの間にか、米俵型ロボットの大群がオレを取り囲んでいた!

42

は機械的に前進し、オレは無理矢理洞窟の入口まで戻される。群団はなおも前進を続け、穴の中に押し込まれてしまった。**(頭脳ポイント、マイナス1)** **➡ 282 へ**

43

堀のどちら側へ逃げた方が安全だろうか？

●西へ逃げる **➡ 68 へ**　**●東へ逃げる** **➡ 245 へ**

44

「刀も技も持たずに、この町を出たいとは、間抜けなヤツよ」

あっという間にふたりにねじふせられ、後ろ手に縛られてしまった。

「待っておれ、すぐ楽にしてやるぞ」

ひとりの男が店の中から刀を持ち出し、ニヤリと笑ってこう言った。オレは、この男に胸を刺され、最期を迎えてしまうのだ……。

END

45

今回は逃げることにしよう。

オレはうぐいすの廊下の方へ移動した。 **➡ 382 へ**



46

ちょっと苦労したが、なんとか石垣を越えて大奥の庭へ入り込んだ。

（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス1）

➜ 94 へ

47

殿様の実力は大したことはないのだが、女忍者との戦いで体力を消耗していたオレは思わぬ不覚をとり、殿様の刃を受けて床に倒れてしまった。

せっかく、ここにまで来たのに……悪夢だ。

だんだん、意識が朦朧としていくなかで「夢なら醒めろ」と祈った。

しかし、それはまぎれもない現実で、オレは息絶えた。

END

48

上半身をまったく動かさず、床にぴたりとつけた足の裏にだけ全神経を集中させ、摺り足で滑らかに橋掛りを運歩した。

不気味な静けさをたたえたお囃子に乗って、オレは舞台へと出た。

正面の広間では、殿様らしき人物が女中たちに囲まれて、盃をくみかわしつつオレの舞いに見入っている。

舞台正面奥の鏡板には、老松の絵が描かれ、舞台中央

48

の天井より大きな釣鐘が下げられている。

　時折、舞台の四方に用意された松明の竹が火にあおられてパチンッ、パチンッと音をたてる。

　突然、お囃子が激しいリズムに変わった。オレは鼓の音に合わせて、足拍子を踏んだ。

　♬花のほかには松ばかり、暮れ初めて鐘や響くらん♬

　舞台には異様な雰囲気がたちこめている。

　オレの演じる白拍子は、釣鐘の中で蛇体の鬼女と変身して、再び舞台に登場する。

　そして狂ったような激しい舞いを見せて、橋掛りより鐘の間へ下がっていった。

　広間の方より大きな拍手がわきおこる。

　無事に舞いを終え、オレはホッと胸をなでおろした。〝芸は身を助くる〞とはよく言ったものである。オレは自分の頭脳と技術に感謝した。**（体力ポイント、技術ポイント、頭脳ポイント、共にマイナス１）**　**➜ 80 へ**

49

　目つぶし攻撃だ！

　オレの小判は見事にヤツの左目に命中した。目を押さえ、痛がる権助。

　ここで一気に体当たりだ！**（小判１枚失う。リストから消せ）**



48

〝芸は身を助くる〞オレの見事な舞いに広間から拍手がわきおこる。

49

アイテムリストにカブトがあるか？

●ある　→241へ　　　　●ない　→113へ

50

しばらく進むと、だんごを売っている店があった。小判4枚でだんごを一包みくれるという。**(買う、買わないはあなたの自由です。買った人は、小判4枚減らし、アイテムリストにだんごを記入)**　→258へ

51

前方にうっすらと明かりが見える。宿屋だ。

〝この辺で休むとするか〟――オレは、宿屋の戸を開いた。

「泊まりたいのかね、兄さん。それなら札で勝負だ。負けたら、布とんで寝るのはあきらめてもらうしかないぞ。そのへんで野宿でもしてもらおう」

宿屋の主人の札はB、ゴエモンの札はGだ。どちらが9に近いか？　近い方が勝ちだ。

●勝った　→371へ　　　　●負けた　→3へ

52

三人の尺八で胸や腹をつかれ、身動きがとれない。

「皆のもの、出てこい。ゴエモンを捕えたぞ」

虚無僧の号令で、家の中から次々に町民が出てくる。手には包丁、槍など、思い思いの武器を持って……。

52

「さあ、思う存分恨みをはらすが良い。これでこの町も平和になることであろう」

後ろ手に縛られたオレが、変装した別のニセゴエモンがいるのだと騒いでも、町民たちが耳を貸すわけがなかった。オレは包丁で胸をつかれ、足蹴にされ……。

END

53

体力ポイント＋技術ポイントは11以上で、しかも鉄カブトを持っているか？

●YES　→182へ　　●NO　→358へ

54

黒い大きな物体は速度を増して追ってくる

あれは敵に違いない。オレはそう確信した。

●**そのまま舟で逃げる　→43へ**

●**船着場に戻り橋の方へ行く　→23へ**

55

気づいた時、オレは神社の境内のような所に横たわっていた。立ち上がってあたりを見回すが、道らしき物はない。〝ここは、神社だけでひとつの町になっているのだろうか……？〟

横に置かれていた石を腰かけにし、しばし考え込んでいた。　→247へ

56

忍者の放つ矢がオレの右肩に命中してしまった。
もはやオレの右腕は使いものにならない。
しかたなく左腕一本で櫂を振り回すが、それははかない抵抗でしかなかった。
竜甲船はますます近づきオレは狙いうちされた。
ビュッ――！
するどい音が奔った。
次の瞬間、鮮血が夜空に飛び散る。
矢はオレの心臓に突き刺さっていた。

END

57

「やった。やっと、この地下穴ともおさらばか！」
オレは、青、白、赤の巻物を筒にさしこみ、様子を見守った。
ス――ッ、音もなく鉄の門が開く。ついに地上へ出られるのか!!**（技術ポイント、頭脳ポイント、共にプラス1して階段を昇る）**　抜け穴の町はここで終わりだ。

→105へ

58

海の中では、何と言っても魚の方が一枚上だ。かなうわけがない。そう判断したオレは、池のふちに手をかけ、必死で這いあがろうとした。全身の力を両腕に集中さ

58

せる。

しかし!!　巨大魚の群団は、すでにオレの足元にまとわりついていた。ヤツらは、その大きな口でオレの足を狙う。

「ギャ——ッ!!」

恐ろしいことに、ヤツらの歯はまるでノコギリのように鋭く固く……。オレの足はあっという間に噛み切られ、そのあとのことはわからない。

END

59

ゆっくりと来た道をもどる。

「イチ、ニ、イチ、ニ」という掛け声が聞こえたかと思うと、カゴ屋の七ベエ八ベエがものすごいスピードで駆け寄ってきた。

「オイ、ゴエモンさん、乗ってもらうぜ」

いきなり肩をつかまれる。冗談じゃない。何でお前らのカゴに無理矢理のせられなくちゃならないんだ!?　力ずくでオレをカゴに入れようとするヤツらに、こっちも力で勝負だ。

七ベエ八ベエは4＋[C]、ゴエモンは〔体力〕＋[G]で戦う。

●勝った　➜315へ　　●負けた　➜155へ

60

道雲に体当たりをすると、ヤツはオレの体を受けとめて相撲を取るような形になった。

道雲はオレの体をギューギュー締めつけてくる。

このままではオレの骨が折れてしまう。

オレは咄嗟に道雲の左足のスネを右足で蹴とばした。

弁慶の泣きどころとはよく言ったもので、さすがの道雲もこの攻撃には声をあげて痛がった。

「い、痛ててて っ……」

道雲が痛がるスキに、オレはヤツのこん棒を奪い取り大上段から振りおろした。

こん棒は道雲の頭をとらえ、ヤツは床にのびてしまった。

急いで大広間を走り抜け松の廊下へ出る。

さてこの廊下、右側を通るべきか、左側を通るべきか、どちらがいいだろうか？

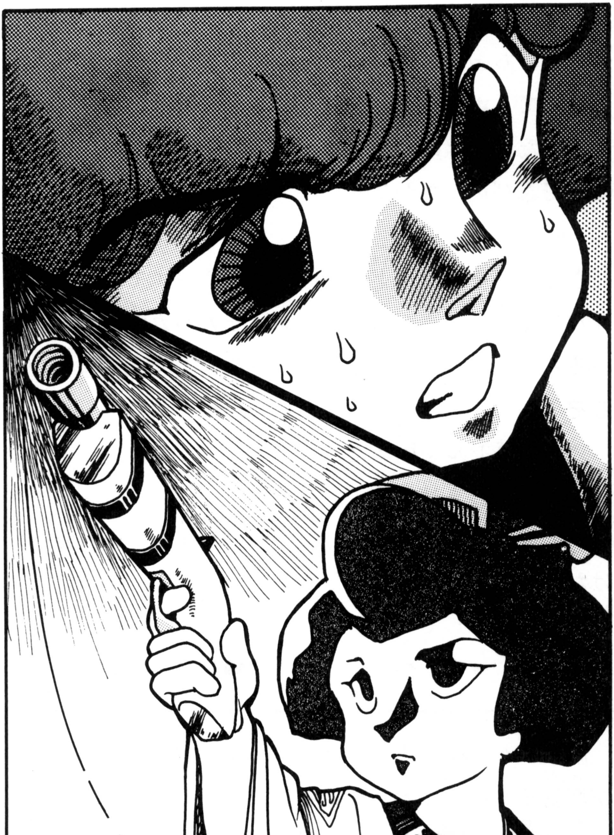
●左側を通る　➜ 269 へ　　●右側を通る　➜ 348 へ

61

立派な家具の置いてある部屋である。

オレはあれやこれや手に取って何かカネ目の物はないかと見ていた。

すると、突然、襖が開いてきらびやかな着物を着た女が入ってきた。



61

葵の局は懐から短銃を抜くと、オレに狙いを定めた。ピンチだ!!

61

「そなた、何をしておりゃる！」
「いえ、ちょっと道に迷ったものですから……」
なんてトボけたことを言ってももうおそい。
「そなた、先程の能役者じゃな。ここを葵の局の部屋と知って忍び込んだか？」
「——」
「さては、そなたが上さまの身を狙うゴエモンじゃな」
「バレてはしようがねえ。さあ、そのバカ殿様はどこにいるんでえ。おとなしくしゃべらないと痛え目にあわせるぞ！」
オレはキセルを構えた。
「無礼は許しませぬぞ！」
葵の局は懐から短銃を抜きとり銃口をオレの方へ向けた。
鉄砲を入手しているか？

●YES →256へ　　●NO →366へ

62

勝手口から中に入ると台所で料理を作っていた女中が怪訝そうな顔でオレを見る。
「柱を直して欲しいとたのまれてやってきました大工でございます」
オレが口からデマカセを言うと女中は隣りの料理の間

62

へ案内してくれた。

部屋の中には御膳が百近く整然と並らべられている。

どうやらここで女中たちは食事をするようだ。

目の前に置かれている料理と酒がオレを誘惑する。

●料理に手を出す　→ 397 へ

●酒に手を出す　→ 349 へ

63

オレは殿様の刀をかわすと、キセルで刀を払い落とし、腕をねじあげた。

「痛たたっ、わかった、何でも言うことを聞くから許してくれ」

「ちどりの香爐はどこにあるんでぇ？」

「石垣じゃ。富士見櫓の真下の石垣に隠してある」

オレは殿様を縄で柱にくくりつけて、香爐を捜しに富士見櫓の方へ行った。

殿様の言ったとおり香爐は石垣の中にあった。

オレはそれをキセルで壊してから井戸の中へ投げ込み、その井戸を封印した。

そしてまた屋敷へもどる。すると、今までオレのことを追いかけ回していた足軽や侍たちは、まるで人が違ったみたいに優しく接待してくれる。

オレは、ちどりの香爐の魔力がとけたためだと確信し

63

た。

そして今度は堂々と殿様の前へ向かった。　➡430へ

64

ヨロイを持っていたおかげで、なんとか鉄砲隊の攻撃から身を守ることができた。

オレはそのまま庭へおりて内堀の西側へ飛び込んだ。

しかし、再び江戸城内の最初からやり直すことになってしまったのだ。**（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス1）**　➡277へ

65

のどかな田園風景が広がる。ウン!?

前方からやってくるのは、クワをかついだ田子作のオバケだ。例によって、首から上は田子作に違いないが、下は恐竜に姿をかえている。もう驚きはしないさ。

ヤツはクワを振り回して近寄って来る。

体力ポイントは現在いくつか？

●4以上　➡257へ　　●3以下　➡193へ

66

無我夢中で、体当たりと足蹴りを繰り返す。しかし、いくら強靱なこのオレ様も、もう体力の限界だ。

力尽きて地面にひざをつくオレに、巨大なカニオバケが、二匹、三匹とのしかかる。

66

噂の義賊、ゴエモン様がカニにつぶされて最期なんて、みじめだ……。

END

67

武士のポイントは、8＋[E]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[H]で戦い、ポイントを比較せよ。

●勝った　→275へ　　●負けた　→195へ

68

精一杯舟をこぎ続けた。そしてゆっくり後ろを振り返ると、追手の姿が見当らない。

おそらく暗闇でオレの舟を見失ったのだろう。

まずは胸を撫でおろす。

しかし、安心するのも束の間、今度は舟の底から水が入り込み始めた。

オレは舟が動く限りこぎ続けたが、南側の月見櫓の近くまできたとき、ついに沈んでしまった。

しかたなく堀に飛び込む。

体力ポイントが4以上あるか？

●ある　→200へ　　●ない　→6へ



69

鉄砲隊の弾丸を体中に受け、庭へころげ落ちて人生の幕を閉じた。

END

70

闇に溶けやすい濃い灰色の装束に身をかためた忍者たちが、オレの回りを素早く右へ左へ走り回る。

そして時折、石つぶてを投じてくる。

オレは懸命によけたが、彼らの実力の方が上まわっていた。

石つぶてはオレの後頭部を直撃し、オレは息絶えた。

END

71

少し歩くと、またもや分岐点だ。道は右と左に分かれている。

〝左だ！〞何の理由もないのだが、オレは迷わず左折する道を選んだ。 ➡ 360 へ

72

扉をあけて中に入る。そこはガランとしたただの空間で、調度品のようなものは、一切見あたらなかった。しかし、天井のちょうどまん中あたりに、黄色い房のようなものがぶら下がっていた。あたかも〝引っぱって下さい〞と言わんばかりに……。

72

●引っぱってみる　➜ 184 へ

●無視して部屋を出る　➜ 344 へ

73

水の中では忍者のほうが数段強かった。

オレは羽交い締めにされて水中に引きづりこまれた。

10 秒、20 秒、30 秒……

だんだん、息が苦しくなる。

そしてそのままオレは窒息死してしまった。

END

74

巨大な魚の群れはどんどん近づいてくる。どうやってしりぞけようか。何しろ、真暗闇なのだから……。

体力ポイント＋技術ポイントの合計は？

● 10 以上　➜ 346 へ　　● 9 以下　➜ 170 へ

75

宿を出て、また前進だ。やがて洞窟は終わり、目の前に稲穂がゆれる田んぼが広がった。

コッコッコッ、コケコッコ——!!

いきなり巨大なニワトリの登 場だ。鳴き声だけは普通だが、体は、優にオレの 2 倍はあるだろう。田んぼの番人というわけか。

●戦う　➜ 139 へ　　●別の道を探す　➜ 107 へ

76

足軽ふたりはオレの姿を見つけるなり槍を突いてきた。

槍の先がオレの腹に当たる。

殺られたか——!?

だが、ヨロイのおかげで助かった。

そしてオレの反撃開始だ。

片方の足軽には頭突きをおみまいして、もう片方の足軽には急所蹴りをあたえた。(**体力ポイント、技術ポイント共にマイナス1**)

ふたりの足軽を料理して、オレは遠侍の屋敷へ忍び込んだ。 **→ 367 へ**

77

オレは熱いお湯を女中にかける作戦に出た。

女中は飛んでくるお湯から身をかわそうとして、おもわず風呂の中でころんでしまった。

チャンス！

オレはサッと浴槽から飛び出し、女中の首すじに空手チョップをおみまいした。

女中はグッタリとして風呂の床で気絶した。

今だ！　急いで着物を着て先へ進む。(**体力ポイントマイナス1**) **→ 13 へ**

78

「曲者でごじゃる、お出会いくだされ！」
上下を着て部屋を出たとたん、女中たちに騒がれてしまった。
そうか、大奥は男子禁制だったんだ。
これはマズイぞ！

●もう一度、女中衣装部屋に戻り武士以外の者に変身する（頭脳ポイント、マイナス２） ➡ 221 へ

●目の前の部屋に逃げ込む ➡ 417 へ

79

女忍者は稲妻のように曲折しながら攻めてくるのでオレはとまどった。
このままでは殺られてしまう。
勝負を焦ったオレは女忍者の足元を狙ってキセルを投げたが、女忍者は宙に飛んでよけた。
そして降りてきた瞬間、オレの頭に真一文字に刀を振りおろした。幸いに切っ先がかすっただけだったので、命だけは助かったが、あと一歩という所まで来ながらオレは不覚をとってしまった。
傷ついた体のままオレは庭へ逃げ、内堀に飛び込んだ。
というわけでもう一度、江戸城内の最初からやり直しになりました。**（体力ポイント、マイナス３） ➡ 277 へ**

80

鏡の間の小窓より広間の方をのぞき見る。

殿様は立ちあがり、桃の廊下を通り引きあげていく。

オレは鏡の間を出て後を追った。

●雪の廊下を進む　→ 240 へ

●桃の廊下を進む　→ 304 へ

81

ピシ――ッ、ピシ――ッ、

小判を２枚、たて続けにとばしてやる。オレの腕は、やっぱり大したもんだ。２枚の小判は、それぞれ、正確に先頭の２匹の目に命中した。**(小判２枚失う。リストから消せ)**

しかし、敵は大群。持っている小判を全部使ったところで、とても足りないだろう。仕方ない。小判攻撃はあきらめるしかないか……。**(頭脳ポイント、マイナス１)**

気を取り直し、作戦を足蹴り攻撃に変えた。

→ 321 へ

82

そこは、見慣れた江戸時代の風景だった。街道の両脇に店らしき物が立ち並ぶ。ここは商人の町か……!?　前方から町人が歩いて来る。こいつは都合がいい。話しかけて、この町の様子を聞き出してみよう。

「もしもし……」

82
町に入ったとたんいきなりバクチの申し出！　どうなってるんだ!?



82

「うん!?　私のことか？」

「はい。この町のことをちょっとお尋ねしたいのですが」

「……。ヌシがこの私に、札の勝負で勝てば、教えてやろうではないか。しかし、負けたら有り金の半分はもらうぞ」

ウン!?　いきなりバクチの申し出か!!

●申し出に応じる　→242へ　　●逃げる　→194へ

83

刀を振り回す武士。右へ左へとかわすオレ。こうなれば、体力の勝負だ。防戦一方の戦いは、5分以上も続いただろうか。肩で息をするヤツの顔に、疲労の色がうかがえる。

「ゴエモン、ヌシの体力と運動神経にはカブトを抜ぐぞ」

そう言い残し、ヤツは反対側に走り去って行った。

→243へ

84

お守りを握りしめ、オレはニセ者と戦う決心を固めた。困った時の神頼み、というわけではないが、何かにすがって心を落ちつかせたかったのだ。

ニセゴエモンは2＋[C]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[F]で戦う。

●勝った　→325へ　　●負けた　→407へ

85

オレの心を撹乱させようとして、忍者たちは右へ左へ動き回る。

じっとしていては危いと思ったオレは、フットワークを使い、ひとところに立ち止らないように動いた。

忍者たちの投じてくる石つぶてが空を奔るが、俊敏なオレの体には通用しない。

ひとりの忍者が刀を抜いて斬りかかってきた。

オレはすかさず身をひるがえし、キセルで忍者の横腹を打ちつける。そしてそのまま城壁を乗り越えた。

するとそこには大きなお堀が広がっていた。**（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス１）** ➡ 380 へ

86

オレは足早にヤツに近づいた。

ピュ――ッ！

いきなり、オレの足元に手裏剣もどきの妙な物が投げられる。バランスがとれなくなってしまったオレは、ぶざまに地面に倒れこんでしまった。

〝こいつ、妙な物を隠してやがる。ただ者じゃないぞ〟

体力も消耗していることだし、ひとまず逃げるか……。オレは、反撃をやめ、足早にその場を去った。ヤツも、追いかけてまで攻撃を加える気はないようだった。

➡ 310 へ

87

オレは自分の直感を信じて、迷わず石の賽銭箱にとび込んだ。アア——ッ!!

暗く細い穴をどこまでもどこまでも落ちてゆく。

バサリ！　突然、オレの体は地面に叩きつけられた。やっと終点か……。

「あれっ？　ここは……」

オレを待っていたのは、いつか見たなつかしい町だったのだ。もしかして……、もどされたのか!?　➡82へ

88

オレは、壁に下手くそな落書きのある道を選んだ。何の絵かは定かではないが、子どもがまり遊びをしているようにも見える。道はすぐに右に折れ、また少し進むと今度は、左に折れていた。

やがて、落書きの道は終わり、道は三方に分かれていた。ひとつは、今来きた道をそのまま直進する道、そして、あとふたつは、左右にそれぞれ曲がる道だ。つまりオレは四つ角の交差点のまん中に立っているというわけだ。

●真進する　➡40へ　　●右折する　➡216へ

●左折する　➡428へ

89

悩んでいたところで仕方ない。とりあえず歩いてみるしかない。周囲の様子をうかがいながらゆっくり歩いて

89

いると、向こう側から中年の男が歩いてきた。その男は、オレの顔を見るとハッとした表情になり、いきなり方向転換して逃げ出そうとした。

「もしもし、私の顔に何か……？」

　声をかけたとたん、

「ワ――ッ、ゴエモンだー！　助けてくれー!!」

　と大声で叫び出してしまった。

「何!?　ゴエモンじゃとー！」

　浪人風の男が、その叫び声を聞きつけ、走ってきた。

「今日こそは許さんぞ！」

　いきなり刀を抜き、オレに斬りつけようとする。ヨロイを持っているか？

●ＹＥＳ　➜116へ　　　●ＮＯ　➜197へ

90

「ゴエモンサマ、何ヲナサッテイマスカ？」

　物音に気づいた、通りすがりの未来人とやらが血相を変えて飛び込んできた。

「いや、この下から妙な声が……」

　そこまで言いかけると、彼は両手でオレの口をふさぐようにして制した。

「ダメデス。ソコニ入ルコトハデキマセン。オネガイデス。小判返スカラ、出テ行ッテクダサイ」

90

オレは引っぱられるようにして連れて行かれ、その宿を追い出されたのだった。**(小判2枚もどる。チェックリストに記入)　➜75へ**

91

田んぼに一歩、足を踏み入れたとたん、「コッコッコッコッ、コケーコッ——!!」と、けたたましい鳴き声。びっくりして足を止める。目の前に現われたのは、オレの体の2倍はあると思われる、とてつもなく巨大なニワトリお化けだった。

ははーん？　田んぼの番人ってわけか。

●戦う　➜139へ　　　**●別の道を探す　➜107へ**

92

櫓の窓から飛び出したのはいいが、ここから内堀の水面までは40メートル近くある。

はたしてオレの体力が、飛び込んだときの衝撃に堪えられるであろうか？

後は運を天に任せるしかない。

〔体力〕＋Hが8ポイント以上あるか？

●ある　➜188へ　　　**●ない　➜174へ**



93

フ――ッ、この地下迷路（ちかめいろ）の出口は一体どこなんだ!?

気をとり直して、また細い道を進む。見覚えのある道だ。少し行くと、左に折れる道が見えてきた。さて、

●そのまま直進　➔ 376 へ　●左折　➔ 231 へ

94

大奥（おおおく）には大きな屋敷（やしき）がふたつある。

左にやたら騒々（そうぞう）しい声が聞こえてくる御守殿（ごしゆでん）、右に静（しず）かな雰囲気（ふんいき）の局（つぼね）。

さて、どちらに殿（との）さまはいるのだろうか？

●御守殿の方へ進む　➔ 401 へ

●局の方へ進む　➔ 286 へ

95

中奥（なかおく）の邸内（ていない）には殿様（とのさま）らしき人物は見当らなかった。

となるとこれより先の大奥（おおおく）しか残（のこ）っていない。

しかし、中奥から大奥へ通ることのできる御錠口（おじようぐち）は、警護（けいご）が厳重（げんじゆう）でとても突破（とつぱ）できそうにない。

こうなると高さ20メートルほどの仕切（しき）り石垣（いしがき）を乗（の）り越（こ）えて行くしかあるまい。

オレは石垣を登り始めた。

体力ポイントプラス技術ポイントは8ポイント以上あるか？

●ある　➔ 46 へ　●ない　➔ 31 へ

96

〔体力〕＋[C]が 10 ポイント以上あるか？

●ある　➜ 272 へ　　●ない　➜ 224 へ

97

前方からゆっくり現われたのは、巨大なカニの恐竜だった。

何と表現したらいいのだろうか。カニザウルスとでもいうのか……。しかもこのカニザウルス、頭のてっぺんにちょこんとカブトをかぶっているのだ。

もしかしたら、ここは……!?　オレは恐竜時代にタイムスリップしたのか!?

しかし、頭のところだけ江戸時代の面影を残すカニザウルスは、どんどん近づいてくる。どうやら考え込んでいる暇などなさそうだ。このナゾ解きは、カニザウルスのヤツを倒してからだ。

カニザウルスは 2 ＋[A]、ゴエモンは〔体力〕＋[F]で戦う。

●ポイントが上ならば　➜ 225 へ

●ポイントが下ならば　➜ 385 へ

98

仕方ない、受けて立とうじゃないか。オレだって、もともとバクチは嫌いなほうではない。

敵の札は[B]、ゴエモンの札は[G]だ。どちらのほうが数字が大きいか？　大きいほうが勝ちだ。

98

●勝った。（有(あ)り金が２倍になる。リストに記入）➜２へ

●負(ま)けた　➜307へ

99

「ヌシの負(ま)けじゃ。この道を通すわけにはゆかぬ。町の入口までもどってもらおうか」

目つきの悪(わる)い若者(わかもの)が言う。仕方(しかた)あるまい、勝負(しょうぶ)は勝負なのだ。オレは、いさぎよく負けを認(みと)め、町の入口までもどった。　➜82へ

100

「……。負(ま)けた。オヌシの勝(か)ちじゃ」

「さて、この町の出口を教(おし)えてもらおうか」

「行け、出口はこの奥(おく)じゃ。扉(とびら)を開けるがよい」

そうか、この店の奥に出口が隠されていたのか。足取りも軽く、オレは店の奥の通路(つうろ)を歩いた。つき当たりに古びた扉がある。

〝これだな〟——力いっぱい扉を押(お)した。　➜324へ

101

今にも沈(しず)みそうなオンボロ舟だが、オレは櫂(かい)で水をかき舟を進めた。

堀(ほり)の上は真暗闇(まっくらやみ)で、月の光りと櫓(やぐら)の明(あ)かりだけが頼(たよ)りである。

堀の中央(ちゅうおう)まで進んだ頃(ころ)、黒い大きな物体が近づいてく

101

るのを発見した。

●そのまま舟を進める　→ 218 へ

●気持ち悪いので進行方向を変える　→ 54 へ

102

そこは、ろうそくとつるはしを売っている店だった。〈ろうそく—小判3枚、つるはし—小判7枚〉。値札を前に、しばし考える。

「お兄さん、お金がないんだったら、となりの質屋さんで物を売ってからおいでよ」

中年の女が声を掛ける。

●言われた通り質屋に行ってみる　→ 230 へ

●小判があるのでそのまま買い物をし、質屋へは行かない。(買った物をアイテムリストに記入し、小判を減らす。ふたつ買っても良い)　→ 413 へ

103

石つぶてがオレの頬の横をかすめていく。

やはり忍者か。5、6人はいるな。

オレはキセルを持って身構えた。

敵は7＋[A]＋[C]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[F]で対戦。

●勝てば　→ 85 へ　　　**●負けたら　→ 70 へ**

104

橋の裏側を蜘蛛のように這っていくと、途中で紙きれを拾った。

それには、『白鳥堀に潜れ』と書いてある。（**頭脳ポイント、プラス２**）

緻密に積まれた石垣を登り、城壁も越えて邸内に入った。

夜のせいか邸内には人影もなく、オレはもうひとつ城壁を越えた。

するとそこには大きな池があった。

これが白鳥堀だな――オレにはそう思えた。

とにかくイチかバチか入ってみよう。そう決心し、水の中に飛び込んだ。　**→ 261 へ**

105

そこは、まったくの異世界であった。目の前に見たこともない光景が広がっていた。

道は、ツルツルのタイル張りのようになっていて、まぶしい光がふりそそいでいた。ここは……。　**→ 345 へ**

106

さて、どうやって床の下にもぐりこんだものだろう？

つるはしを持っているか？

●ＹＥＳ　**→ 154 へ**　　●ＮＯ　**→ 219 へ**

107

もう、化け物とやり合うのは御免だぜ。オレは無理に進むことはあきらめ、その周囲を探索してみようと決めた。〝お前にちょっかい出す気はないんだよ〟――そんな態度で、知らぬ振りを決めこむ。

しかし、道はニワトリが守っているその道のみで、あとは一面田んぼ。ほかにはなさそうだ。田んぼの中に入って行こうか……、それも考えたが、あまりにも歩きにくそうだし稲を踏みつけて進むのも気がひける。

あきらめて巨大ニワトリと戦うか、それとも引き返して対策を練るか……。

●戦う　➜ 139 へ　　●引き返す　➜ 59 へ

108

鉄砲を持っているか？

●持っている　➜ 28 へ

●持っていない　➜ 351 へ

109

女中たちは７＋Ｃ＋Ｅ、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋Ｈで対戦する。

●勝てば　➜ 352 へ　　●負ければ　➜ 334 へ



女中の姿に変身してオレは廊下に出た。

するとに向こうから来た女中に声を掛けられた。

「そなた、何も用がないなら、書庫の整理を手伝ってくりゃれ」

断るのもマズイと思ったオレは素直についていった。

「この棚にある本を種類別に並べてくりゃれ」

オレは整理を始めた。

「ええと、『曾根崎心中』と『仮名手本忠臣蔵』は浄瑠璃台本だからこっちと、そして『雨月物語』は文学のオカルトだな。ということは『東海道四谷怪談』もオカルトっぽいけど、これはやっぱり歌舞伎台本だな。それから『好色一代男』は、ふむふむ……ウヒャーッ！　なんてエッチな本なんざんしょ！　大奥の女中どもはこんな猥褻な本を読んでるんだな。どれどれ貸し出しカードには、ほれほれ、こんなに名前がズラリンコと並んでるじゃありませんか。みんな好きなんだねえ、ムフフッ……『奥の細道』の方の貸し出しカードは——あれまっ、誰も読んでないじゃないの。こういう風流なモノこそ読まなきゃダメなのよ。そしてこっちの本は、『盗人列伝』か、なかなか面白そうじゃん！」

そのとき向こうの棚で整理をやってる女中が、

「真面目にやってくりゃれ」

110

イヤな女――せっかく人が楽しく仕事をしてるというのに、まったく……

● 『盗人列伝』を無視して整理を続ける　→ 14 へ

● 『盗人列伝』を読む　→ 142 へ

111

オレはキセルでやぶさか城之慎の刀をかわしていたが相手は剣の達人。

オレのスキを見つけると、電光のような突きが喉もとを狙ってきた。

ブスッ――！

鈍い音がオレにも聞こえた。

しかし、その音がこの世で聞いた最後の音となった。

END

112

階段を下りていくと、そこは地下牢になっていて、ひとりの少女が閉じ込められていた。

「あなたが姫ですね」

「お待ちしておりました、ゴエモンさん」

オレは姫を地下牢から出してやり今までの経緯を聞いた。

「父上も元々はそんなに悪い人じゃなかったのです。それが〝ちどりの香爐〟を手に入れた頃からおかしくなっ

112

てしまい…」

「それだよ！　そのちどりの香爐には魔物がとりついているんだ。姫、今、その香爐はどこに？」

「たぶん、父上がどこかに隠していると思います……」

「ようし。それじゃ殿様を捜し出して、その香爐のありかを吐かせなきゃな」

「父上は御殿の寝所にいつもいます」

（頭脳ポイント、プラス３）

オレは土蔵を出て、その前にある衣装部屋で動きやすい侍の衣装に着替えた。

部屋の外に出ると見張り部屋をはさんでふたつの廊下が御殿方向にのびている。

右がうぐいすの廊下で左が富士の廊下だ。

さて、どっちを通るか？

●うぐいすの廊下　➡ 382 へ

●富士の廊下　➡ 318 へ

113

恐竜に姿を変えているといえども、権助は権助さ。稲しか武器のないお百姓に負けるはずがないぞ。

助走をつけ、目をつぶって体当たりだ。

ドテ――ン!!

ぶざまに尻もちをつく権助トプス。鈍いヤツは、すぐ

113

には立ち上がれないらしい。続けざまに、二度、三度、体当たりだ。

やっと体勢を立て直したヤツは、勝ち目がないと判断したのか、クルリと180度回転し、スタコラ逃げてしまった。

フーッ。しかし、このオレ様も体当たりでずいぶん体力を消耗したようだ。**（体力ポイント、マイナス１）** **➡ 33へ**

114

長い戦いであった。苦戦はしいられたが、持久力と運動神経は、オレの方が一枚上だったようである。倒れた岩トプスのふところから、白い紙がのぞいている。

「ゴエモン、１つ目の恐竜の町を生きて通り抜けたようだが、次は、新手の敵がヌシを待っておるぞ！

この町の抜け穴は、つき当たりの赤い門じゃ。その門をくぐるのじゃ」

何者かのメッセージ、いや、挑戦状である。しかし、これでひとつの難関を突破したことは事実のようだ。**（技術ポイント、頭脳ポイント、共にプラス１）**

オレは、言われた通りその道を直進した。しばらく行くと、つきあたりに赤い門が見えてきた。門をくぐると……。 **➡ 82へ**

115

心の準備もできていないのに、いきなり刀を抜かれたって、応戦できるはずがない。逃げるしかない！

オレは、必死で駆け出した。どのくらい走っただろうか。後ろを振り向くと、先程の武士の姿はいつの間にか消え去っていた。**（体力ポイント、マイナス１）**

→ 211 へ

116

ヤツはオレをめがけて刀を振り降ろした。しかし、先程身につけたヨロイのおかげで、致命傷には至らなかった。アテがはずれた浪人は、なおも刀を振り回す。運動神経には絶対の自信があるオレは、右に左にとヒョイヒョイよける。

「なあ、少し話し合おうじゃないか」

オレは浪人に提案した。現在の頭脳ポイントは？

● 5 以上　→ 357 へ　　　● 4 以下　→ 21 へ

117

気を引き締め、また旅を続けるしかない。しばらく歩くと、商店らしきものが見えてきた。とりあえず入ってみるか……。　→ 102 へ



118

「待てーっ！」

下っぱの御用ききなんかに馬鹿にされて黙ってはいられない。キセルを構え、ヤツを追いかける。

体力、技術、頭脳の３つのポイントの合計は？

● 16 以上　→ 262 へ　　● 15 以下　→ 86 へ

119

ごつごつした石の道をしばらく歩くと、左に折れる道があった。

コトリ……。確かに、左の方で何かの物音がした。このまま、音の主に向かって行くのは不気味だ。とりあえず今の道を直進して、この地下迷路の様子を探ってみよう。　→ 280 へ

120

オレが選んだその道は、壁一面に、子どもの落書きのようなものが描いてあった。何の絵なのかはわからないが、見方によっては、子どもがまり遊びをしているようにも見える。

〝下手くそな絵だな〟と思いつつ、落書き壁の道を進んだ。しばらく行くと道は右に折れ、すぐにまた行き止まり、左へ折れる道が続いた。道なりにひたすら前進する。

分岐点だ。さて……。

●右折する　→ 411 へ　　●左折する　→ 361 へ

121

出口に続く鉄の門の前で、オレは歯ぎしりした。せっかくここまで来たのに……、やっとこの地下穴から脱出できると思ったのに!!

仕方ない。もどるしかない。(**入口にもどってやり直し**)

➡ 135 へ

122

カラス退治も無事終了。少し休んで行くか……。木の根元に座り、オレは天を仰いだ。良くもここまで無事にたどり着いたものだ。

コココココッ、コケッ。

前方から、巨大なニワトリが大股で近づいて来る。鳴き声だけは普通のニワトリだが、体は50倍、いやもっとある。すっかり休息の体制をとっていたオレは、取るべき態度を即断できず、ただウロたえるだけだった。巨大なニワトリは、その口バシでオレをとらえ……。その先のことは覚えていない。 ➡ 266 へ

123

小判を指の間にはさみ、与作の右目を狙う。ピシッ!!

命中だ！ (**小判1枚失う。チェックリストに記入**)

ヤツは、驚きと痛さのあまり、かついでいたコエを放り投げてしまった。そして、情けないことに、そのコエが、今度は逆にオレの顔面を直撃してしまったのだ。汚

123

れた着物を、大慌てで整える。(体力ポイント、技術ポイント、頭脳ポイント、共にマイナス1)

オレが身づくろいしている間に、与作はとっとと走り去っていた。小判攻撃のお礼にコエをいただいたってわけか……。 ➜ 252 へ

124

そういえば、おみっちゃんがくれた巻物に、田んぼのどこかにこの町の出口があると書いてあったぞ。ここだ、ここに違いない。

オレは、用心深くあたりを見回し、誰もいないことを確認してその穴に入った。 ➜ 204 へ

125

女中はなぎなたをオレののど元に突きつけてこう言った。

「まだまだそのお湯は熱くなるから楽しみにしているがいい」

なぎなたを突きつけられてはどうすることもできない。オレは浴槽の中でゆで殺された。

END



126

くやしいでしょうが江戸城内の最初までもどらなければなりません。

七転八起でがんばってください。 ➔277へ

127

オレはキセルでやぶさか城之慎に斬りかかった。

しかし、ヤツの太刀さばきは今まで対戦したどの敵よりも俊敏で、まったくオレのキセルなどよせつけない。

「強い！」

恐怖のあまりオレの足は震えている。

「どうやら、お前の命もここまでのようだな」

「ふざけるな、やられてたまるか！」

オレに残っているのは気迫だけだった。

ヤツは真っ向から一刀を振りおろしてきた。

オレは地面にころげてよけながら、イチかバチかキセルをヤツの顔めがけて投げつけた。

天はオレに味方してくれたようだ。

キセルはヤツの鼻の上に命中し、ヤツは気絶した。

危機を脱したオレは大奥へ向かった。 ➔95へ

128

「この廊下は行き止まりじゃ。手形があればほかの廊下に行かせてもよいぞ」

見張りの女中がこわい顔で追って来た。

128

●手形を持っていればもう一度、前の所へもどり三の廊下以外を選択せよ　➜13へ

●持ってなければ　➜334へ

129

幸先の良い旅の始まりだ。気を良くして、一気に前進する。

ウワ——ッッ!!

こんな所に落とし穴が仕掛けてあるとは……。うかつであった！

オレは、暗い暗い地下世界にどこまでもどこまでも落ちて行った。

〝ムフフフ……〟

その声は!!　もしや、さっき倒したはずの雲太郎の声か——!?　➜273へ

130

道に腰をおろし、少し休けいだ。持っているだんごの包みを開く。

だんごを腹に入れ、ゆっくり休んだオレは、また気を取り直し前進する。(体力ポイント、プラス2。だんごをアイテムリストから消す)　➜386へ

131

刀を振り回す武士と、それを必死でよけるオレ。右へ左へと素早く移動するオレに、さすがのヤツも、刀を振り降ろすタイミングを計れないらしい。肩で荒く息をしながら、その武士は呟いた。

「ゴエモン、ヌシの運動神経と体力には参ったぞ。オヌシにこの鉄カブトを進ぜよう。ヌシのその子どもだましのカブトと交換してやるぞ。この勝負、それで終わりにしようではないか」

さて、どうするか。この申し出に応じるか？

●YES　→ 291 へ　　　●NO　→ 323 へ

132

冗談じゃない。バクチなんかでお守りを手に入れたくはない！　時間の無駄だ!!

店を出た所で、いきなり武士風の男、三人に回りを取り囲まれてしまった。

「オヌシ、どこへ行くのじゃ」

「江戸城まで」

「江戸城……!?　何をしに行く？」

現在、頭脳ポイントは6以上あるか？　なければ、スキをついて逃げるしかない。

●ある　→ 228 へ　　　●ない　→ 372 へ

133

〝顔を見られてはまずい！〟

手ぬぐいで頬かむりをして、舞台を見つめたまま話しかける。

「私は、江戸城の殿様に呼ばれて城へ行く途中なんですが、おもしろそうな見世物があると聞いて、ついつい寄り道をしているのです」

「ほう、江戸へ……？」

彼もまた、水芸を見つめたまま答えた。

「噂によれば、お江戸の町には、異星人がいて、城の堀には怪魚がいるとか……。真偽のほどは確かではないが、お気をつけなされ」

異星人……、怪魚……!? 一体どうなっているんだ、この男の話は、本当なのだろうか……!? **（頭脳ポイント、プラス１）**

男に礼を言い、小屋を出た。先ほどの虚無僧たちは、オレを見失ったらしい。追手は来なかった。 **→ 416 へ**

134

光の正体を探るのはあきらめて、街道をまた歩く。つきあたりに、地下へ続く穴のような物があった。

この町の出口なのか……？ この町に入って、別々のところで、ニセゴエモンを３人倒しているか？

●ＹＥＳ → 375 へ　　●ＮＯ → 287 へ

135

ふたつの賽銭箱を前に、さんざん悩んだ挙句、オレは左の箱の前に立った。〝イチかバチか、なるようになれ！〟

心の中でそう叫び、賽銭箱の中に飛び込んだ。

暗い穴の中を落ち、オレは地下室のような所に到着した。フーッ、オレの選択は正しかったのか!?　目の前に細い道があった。進むと、今度は左に折れる道。ここは、地下迷路か……。果たして、無事、脱出できるのか。

●直進する　→ 376 へ　　●左折する　→ 231 へ

136

やがてオレは、ゴツゴツした石の道に出た。道は、右と左の二方向に分かれている。

●右折する　→ 24 へ　　●左折する　→ 280 へ

137

多勢に無勢。ここは退散だ。言われた通り、赤い巻物を差し出す。

「おお、おとなしく言うことを聞いてりゃ、何もしないさ。とっとと出て行きな」

巻物を受け取った、一族の頭の声に、素直に従う。命を取られなかっただけ、良しとしようか。部屋を出て、今来た道を引き返す。　→ 410 へ

138

「そうだ、オレには強力な道具があったではないか!!」
天狗のウチワのことがひらめき、オレはクルリと後ろを向いた。米俵型ロボットをめがけ、力一杯仰ぐ。

ピュルルル……。

突風発生!!　ロボットたちは、あるものは壁に打ちつけられ、またあるものは、お互いに相撃ちの状態になり……。あっという間にバラバラだ。

フン、米俵なんてオレ様の相手じゃないさ。

→ 203 へ

139

巨大ニワトリは 10＋[E]、ゴエモンは〔体力〕＋[D]で戦え。

●勝った　→ 331 へ　　　●負けた　→ 235 へ

140

オレは道雲に体当たりをしかけていったが、軽くハネ返されて床にたたきつけられてしまった。

倒れたオレの襟首を片手で握ると、道雲は頭上高く持ち上げて首を締めた。

「グ、グルジイ……」

オレはそのまま黒書院の地下牢に入れられた。

→ 158 へ

141

見張りの女中に手形を見せると、不思議なことに通してくれた。

オレは左側にある部屋をのぞいた。

そこは風呂だった。

どうする、入っていくか？

●風呂に入る　➡ 350 へ

●風呂には入らないで先へ進む　➡ 13 へ

142

「まずは袴垂保輔か。こいつは貴族出身というのが気にくわないな。次に雲霧仁左衛門か。逃げ足はオレよりも上かもしれねえな。しかし晩年、遊女屋の亭主になり下がりやがってよ、盗人もダラクしたら終めえよ。ねずみ小僧次郎吉はオレさまと同じ義賊だからな。しかしこいつは人気者なんだよなあ。そこんところがちょっと面白くねえなあ。それから、稲葉小僧、木ねずみ長吉、葵小僧……なんで石川ゴエモンの名前がのってないんだ！」

オレは頭にきてページをペラペラとめくると最後に付録がついていた。

〝あなたの義賊度チェック〞

「あなたはいくつ該当しますか？　だって。オモシレージャンカ、やってやろうじゃないの」

142

①カネは天下の回りものだと本気で信じている。
②貧しい人を見ると胸があつくなる。
③サザエさんよりルパン三世の方が好きだ。
④田園調布に家を建てる人を軽蔑している。
⑤24時間テレビ『愛は地球を救う』に寄付したことがある。
⑥友達連中からは気前がいいと言われている。
⑦走る速さには自信を持っている。
⑧『がんばれゴエモン、からくり道中』のファミコンソフトを持っている。
⑨権力者（政治家、警察官など）は嫌いだ。
⑩貯金なんかしたことがない。
⑪二重人格である。
⑫〝刑務所〟という言葉を聞くとドキッとする。
⑬涙もろいほうだ。
⑭パズルをとくのが得意だ。
⑮遠山の金さんより大岡越前の方が好きだ。
⑯ビートたけしが好きである。
⑰他人が高価な物を持っているとすぐ欲しくなる。
⑱木登りが得意である。
⑲夜目がきく方である。
⑳新聞の社会面をよく読む。

142

㉑一度、通った道は忘れない。

㉒世の中をアッと言わせるようなことをやってみたい。

㉓世の中に不満を持っている。

㉔よくうそをつく。

㉕他人の物はオレの物、オレの物はオレの物という主義である。

あなたの義賊度（義賊のランク）

23～25　完全無欠の義賊

将来、必ずや日本史に残る大義賊になる。

18～22　平凡な義賊

今一歩で大義賊になれる。

10～17　ただの善人

努力しだいでは義賊になれるかも……

0～9　義賊失格！

どうあがいても義賊にはなれない。

あなたのランクはどれでしたか？

それではゲームに戻ります。　➜ 237 へ

143

この侍は相当、腕がたつ。

まともに戦っては勝ち目がない。

鉄砲を持っているか？

●持っている　➜ 319 へ　●持っていない　➜ 111 へ

144

いくつもの部屋が並んでいる。
隣りの部屋から侍女たちの話し声が聞こえてきた。
どうやら、ここは侍女部屋らしい。
オレはしばらく誰もいない部屋でじっとしていた。
すると突然、左右の壁がオレに迫ってきた。
このままでは、オレの体はサンドイッチにされてペシャンコになってしまう。
ヨロイを持っているか？

●ＹＥＳ　→384へ　　　●ＮＯ　→96へ

145

これくらいであきらめてはいられない。江戸への旅はまだ序の口なのだ。
大きく深呼吸をし、また、カニザウルスどもに足蹴り攻撃をしかけるタイミングを計る。手に入れたカブトの力なのか、いく分体が軽くなったようだ。
右に左に足蹴りをとばしながら、カニザウルス集団の中を突き進む。苦戦はしたが、何とかヤツらのたまり場を通り抜けることができた。
後ろも振り返らず、岩山をかけおりた。目の前には草原地帯が広がっている　→50へ



144

突然左右の壁がオレに迫って来た。このままではペシャンコだ!!

146

飛び上がったり、身をかがめたりして防戦を繰り返す。ヤツの疲れは頂点に達しているようだ。クワをかざし、ヨロヨロとオレに向かってくる。

今なら勝てる！

そう判断したオレは、長年愛用しているキセルを、ヤツの顔をめがけて投げつけた。

ワォ——ッ。

悲鳴と共に、田子作ノドンはクワを放り投げ、田んぼの中に落ちてゆく。すぐさまクワを奪い取ったオレは、田んぼの中であお向けに倒れているヤツの頭をめがけ、クワを振りおろした。

グワ——ッ!!

とどめだ！　ヤツは、クワを頭に突き立てたまま力尽きたのだった。

念のためヤツのふところを調べると、案の定、小判を3枚持っておったぞ。**(小判3枚入手。リストに記入)**

オレはまた歩き始めた。やがて田園地帯は終わり、目の前には草原が広がっていた。　**➜ 50 へ**

147

受けて立とうじゃないか。何と言っても、このゴエモン様、今日は運に恵まれているのじゃ。この勝負、いただくぞ！

147

武士は４＋[J]　ゴエモンは〔技術〕＋[C]で戦う。どちらのポイントが多いか？

●武士　➡ 35 へ　　　　　●ゴエモン　➡ 227 へ

148

だんごの包みをあけ、一気に頬ばる。空腹のオレにとっては、こたえられない旨さだった。**（体力ポイント、プラス２。だんごをアイテムリストから消す）**

目を閉じて、ひたすら夜明けを待つ。　➡ 388 へ

149

オレはふところのお守りを固くにぎりしめ、深呼吸した。このお守りパワーがきっとオレを守ってくれるさ。

「勝負だ！　お前のおかげで、町中の者から悪者となじられ、恥ずかしい思いをしてきたんだ。許しておけん！」

ニセゴエモンは、ふところから小刀のような物を出し、ニヤリと不敵な笑みを浮かべた。オレは、ヤツに身構える隙も与えず、手下どもから奪ったかなづちを投げた。

ゴ――ン!!

かなづちは、鈍い音を立ててヤツの後頭部を直撃した。すぐさま駆け寄り小刀を奪う。心臓にとどめだ!!　力尽きたヤツのふところから、チャリンという音をたてて、３枚の小判が落ちた。**（小判３枚入手。チェックリストに記入。技術ポイント、プラス１）**　➡ 36 へ

150

身を低くし、彦兵衛に頭から突撃だ。オレの立派な鉄カブトで頭突きをされた格好になった彦兵衛の体は、グラリと揺れた。たて続けに体当たりだ！　カブトとヨロイを身につけたオレに、着物一枚のヤツがかなうはずがない。地面に仰向けに倒れ、気を失ってしまったようだ。

ヤツの荷物を探ると、いんろうが出てきた。**（いんろう入手。チェックリストに記入し、技術ポイントをプラス１せよ）**

思わぬ拾い物をしたが、体当たりを繰り返したおかげで、体力を大幅に消耗してしまったようだ。**（体力ポイント、マイナス１）**　ヤツの目がさめぬうちに、先を急ごう　**→ 310 へ**

151

ほんの少し歩いた所で、右に折れる道が見えてきた。右の道の様子はわからないが、このまま直進する道は、ごつごつした石の道だ。

●右折する　→ 359 へ　　　**●直進する　→ 119 へ**

152

身を低くしながら、ゆっくり進んだ。しばらく行くと、道は行きどまりになっていた。「あれっ？」――つきあたった所の床に、青い巻物のような物が落ちていた。何かの役に立つかもしれない。いただいておこう。**（青い巻物**

入手。アイテムリストに記入。ただし、すでに青い巻物を持っている人には関係ありません）

また、身を低くし、今来た道をもどる。　➜263へ

153

たかが鳥じゃないか！　オレは戦う決心を固めた。

体力ポイント＋技術ポイントは、11以上あるか？

●YES　➜314へ　　●NO　➜201へ

154

つるはしを床につきつけ、畳をはがす。

「あっ！　やっぱりだ!!」

オレの部屋のまた下に、もうひとつの部屋が!!　下に行く階段もある。しかし、下はまっ暗闇で、何があるのかさっぱりわからない。

ろうそくを持っているか？

●YES　➜251へ　　●NO　➜202へ

155

ふたりがかりでつかまれ、押さえられ……、ついにオレはカゴの中に入れられてしまった。「イチ、ニ、イチ、ニ……」、ヤツらは軽快な足どりで進む。オレはといえば、手ぬぐいで目隠しをされ、手は縛られ、まったくどこを走っているのかさえわからない。

「ホーイ、ゴエモンさん、着いたぜ」

155

オレは、カゴの中から引きずり出された。な、何てことだ!!　ここは……。今までの苦労が水の泡か……。**(少し前の町からやり直して下さい)**　　**→55へ**

156

「どけ、どけぇっ——、ゴエモンさまのお通りだい！」

大声をはりあげたからといって許してくれるわけはない。

オレは侍たちに斬りかかられ、そうこうしているうちに後ろから追ってきた忍者たちからも攻撃を受けた。

数分後、オレの体は八裂にされて無残な最期となった。

END

157

オレは飛んでくる手裏剣をキセルで打ち落としながら敵につめ寄っていった。

もはや手裏剣を投げる距離でなくなったとき、忍者は刀を抜いてかかってきた。

忍者はくのいちだった。

そう気づいたのがまずかった。

相手を女だと思い気を抜いたスキにオレは斬られてしまった。

女は恐い——つくづくそう思いながらオレは息絶えた。

END

158

このまま牢屋の中にいたのではいつか処刑されてしまう。

何とかここから脱出する手段を考えなくては——。

そのためにはまず牢屋番をどうにかしなければならない。小判を３枚持っているか？

●持っている　➡ 255 へ　　●持っていない　➡ 335 へ

159

３階まである月見櫓の１階は武器庫になっていた。

オレは武器庫に置いてあった鉄砲ととても頑丈そうなカブトを持って階段を登った。**(鉄砲、カブト入手。なお以前にカブト・鉄カブトを持っていた者はそれを捨てて新しいカブトに持ち替える。技術ポイント、プラス３)**

２階ではふたりの足軽が仮眠をとっていた。

オレは足音をたてずに３階へ向かった。

３階にはひとりの足軽が見張りをしていた。

●見張りの足軽を襲う　➡ 190 へ

●無視して下に降りて遠侍の屋敷へ忍び込む　➡ 367 へ

160

短銃を突きつけられては絶体絶命。

オレは覚悟を決めた。覚悟を決めて虚勢を張った。

ジャーンッ！

160

オレは双肌を脱いで葵の局に背中を向けた。

「やいやい年増女のスットコドッコイ。目の玉あけてよっくみろい！　これが名人左甚五郎のねむり猫と妍を競う男 命の昇り瞼の彫り物だあ。どうでえ、撃てるものなら撃ってみやがれ!!」

意外や意外、こんなハッタリが通用した。

葵の局がひるんだスキを狙いキセルを投げつけた。

キセルは見事にコメカミをとらえ葵の局は脳しんとうを起こし倒れてしまった。

そしてオレは便所の隣りの部屋へ忍び込んだ。**（技術ポイント、頭脳ポイント、共にマイナス２）　➡ 29 へ**

161

カブトを手にし、再び考える。やっぱり、ここは恐 竜世界に違いない。何の手違いでこのオレさまがこんな所に入りこんでしまったのかはわからないが、ともかくここを抜ける出口を見つけるしかない。

コツン……。

確かに今、前方で何かの音が聞こえた。さてオレは、

●反対側のシンと静まり返った方へ行く　➡ 337 へ

●前方の音が聞こえた方へ行く　➡ 353 へ



160 双肌を脱いでタンカを切る。一瞬、葵の局がひるんだ。チャンス!!

162

もしかしたらワナかも知れない。ヘタに手を出すよりも、避けて通った方が賢明であろう。そう判断して、オレは、静かにその岩のそばを通り抜けようとした。寝た子を起こすような真似はよした方がいい。

ガバッ!!

突然、その巨大な岩が飛びおきた！　なんと、その岩には、胴体としっぽのような物がついている。この世界では、岩まで恐竜に姿を変えているというのか……。

現在、体力ポイントは4以上で、しかもカブトを持っているか？

●YES　➡370へ　　●NO　➡338へ

163

どのくらい歩いただろうか。さすがに疲れた。足が棒のようだ。いつの間にか日は没み、あたりは一面、夜の闇に包まれてしまった。どこかに休む場所はないのか？

現在、小判を何枚持っているか？

●17枚以上　➡51へ　　●16枚以下　➡3へ

164

バシ――ッ！

攻撃は先に仕掛けた方が有利、そう判断したオレは、いきなり、ヤツの頬に平手打ちを浴びせかけ、すかさず、キセルでヤツの体を叩きつけた。

164

「ウウ……ッ、いきなり飛びかかるとは卑怯なヤツ……」

ようやく体勢を立て直した浪人は、ヨロヨロとした足どりで逃げて行った。追って、無意味な戦いをすることもあるまい。オレは大木の根元に座り直し、再び目を閉じた。　➡ 276 へ

165

小屋の中では水芸が披露されており、見物人の視線は中央の舞台に注がれていた。さかんに拍手が起こっている。オレは……

●となりの人に話しかけてみる　➡ 423 へ

●しばらく様子を伺う　➡ 4 へ

166

〝そうだ、さっきの天狗のウチワが使えるかも……!!〟

オレは、ウチワを持ち、ニセゴエモンに向かって力一杯あおいでやった。

ピューッ、ピュルルーッ。

突風が発生し、ふき飛ばされ奥の扉に激突するニセゴエモン。へへヘッ、オレの方がお前なんかより頭がいいってことさ。　➡ 294 へ



167

この町に入って、別々(べつべつ)の場所(ばしょ)で二人のニセゴエモンを倒(たお)し、なお体力ポイントは５以上あるか？

●ＹＥＳ　→342へ　　　●ＮＯ　→412へ

168

腰(こし)を低(ひく)くし、天井(てんじょう)の低(ひく)い道をゆっくり歩く。歩きにくかった道もやっと終(お)わり、つきあたりを、道なりに左へ行く。すぐに、右へ折(お)れる道があったが、無視(むし)して直進(ちょくしん)することにした。急(きゅう)に、ごつごつした石の道に変(か)わる。

→280へ

169

右の道は、壁(かべ)一面に子どもの落書(らくが)きのようなものが描(か)いてあった。下手(へた)くそな絵(え)で、何が描いてあるのかは、はっきりわからない。落書きを眺(なが)めつつ、先へ進む。しばらく歩くと、その道は右に折(お)れ、またすぐに、今度は左に折れていた。そこで落書きの道は終(お)わりだ。いくぶん広い道が左右に広がる。

●左折する　→361へ　　　●右折する　→297へ

170

池のふちに手をかけ、水泳(すいえい)のばた足の動作(どうさ)を繰(く)り返(かえ)す。威嚇作戦(いかくさくせん)を取(と)ったつもりだったのが、結果的(けっかてき)には裏目(うらめ)に出たようだ。〝宣戦布告(せんせんふこく)！〟或(ある)いは〝奇襲攻撃(きしゅうこうげき)〟と判断(はんだん)したのか、魚の群(む)れは、大きな口をあけ、オレの足に食い

ついて来た。

「ウウ――ッ」

何と、その巨大魚は、ノコギリのように鋭く固い歯を持ち、オレの足をいとも簡単に……。

END 170

171

オレはキセルを構え、照準をヤツのコエに合わせた。キセルは見事に命中！　与作のヤツは、バランスを失い、コエもろとも、倒れてしまったのだ。

「へへへ、ざまーみろ！」

コエをかぶって慌てている与作に、今度はとび蹴りだ。

「ヒーッ、許してくれーっ」

ヤツは情けない声で叫びながら逃げ出してしまった。この勝負、オレの勝ち！（**頭脳ポイント、プラス1**）

→252へ

172

闇の中を全速力でオレは南の方へ走った。

すると、前方に大勢の侍たちが刀を構えて待ちかまえている。

こりゃマズイな！

オレは方向転換して後ろへもどろうと思ったが、後ろからは忍者たちの黒い影が迫ってくる。

172

こうなりゃ侍たちの方を強攻突破だ。

●インロウを持っていれば　➡369へ

●持っていなければ　➡156へ

173

あなたはペナルティーを受けなければなりません。

江戸城内の最初からやり直してください。

でもまあ、ＥＮＤじゃないんだから気を落とさずにやってください。

（頭脳ポイント、マイナス２）　➡277へ

174

体が水面に当たったときのショックでオレは死亡してしまった。

死因は全身打撲。

ああ、みっともないラストシーンだ。

END

175

オレは足軽に突きつけた鉄砲の引きガネを引いた。

ズドンッ――！

足軽は死んだ。

しかし、その銃声で仮眠から醒めた２階の足軽ふたりが槍を持ってかけあがってきた。

体力ポイント＋技術ポイントは、６ポイント以上ある

175

か？

●ある場合は戦え　➜ 303 へ

●ない場合は櫓(やぐら)の窓から内堀(うちぼり)へ飛(と)び込め　➜ 92 へ

176

書庫(しょこ)を横(よこ)ぎり目の前の部屋(へや)へ飛(と)び込(こ)んだ。

誰(だれ)もいない——

部屋の中にはふとんがいっぱい置(お)いてある。

オレは女中(じょちゅう)部屋だと直感(ちょっかん)した。

オレはひとまずふとんの中に身(み)を隠(かく)し、時(とき)を待(ま)った。

しばらくすると女中が近づいてくる気配(けはい)を感(かん)じた。

●そのままふとんの中に隠れている　➜ 208 へ

●廊下へ逃げる　➜ 320 へ

177

ひたすら走る。前方に大きな岩がふたつ見える。とりあえずあそこまで走ろう。

岩の前まで来て、恐(おそ)る恐る後ろを振(ふ)り向く。

フ——ッ。

敵は追(お)ってこなかったようだ。とりあえず岩の陰(かげ)で少し休もう。(**体力ポイント、マイナス 1**)

やっぱりここは恐竜(きょうりゅう)世界に違(ちが)いない。江戸(えど)へ向かうはずのオレが、何でこんな所へ迷(まよ)いこんだのか……。考えても考えても解(わか)るはずがない。ともかく、この異世界(いせかい)

177

の出口を見つけることが先決だ。

ポンッ！

何者かが俺の肩をつつく。誰だ!? → 305 へ

178

こんなヤツに大切な小判を渡してなるものか！　戦いあるのみ！

カブトを持っているか？

●ＹＥＳ → 370 へ　　●ＮＯ → 306 へ

179

オレの体は、自動的に下へ運ばれて行く。たどり着いた所は、地下倉庫のようになっていた。

〝ここは一体、どこなんだ!?　あっ、あれは……〟

中央に大きな壺が置かれている。

〝もしかしたら〟——ある確信を持って、壺に手を入れる。「やっぱりだ！」

壺の中には、小判が15枚入っていた。あの男が言っていた蔵というのは、この地下倉庫のことだったのだ。**（小判15枚入手。リストに記入）**

あの男は、少ない時は2～3枚、多ければ20枚くらい手に入ることもあると言っていたぞ。15枚ということは運が良かったわけだ。こりゃ、縁起がいいぞ。

→ 355 へ

180

ゴゴ——ッ、ゴ——ッ!!

大きな岩がある所まで来たところで、いきなりタツマキが発生した。風の強さは相当なもので、まともに立ってはいられない。とりあえず、岩の陰で様子を見守るしかないだろう。オレは、ふき飛ばされないように岩にしがみつき、突風がおさまるのを待った。**(だんごを持っていれば、それを食べて体力ポイント、プラス1。リストからだんごを消す。なければ体力ポイント、マイナス1)**

➜ 340 へ

181

オレとニセゴエモンは、町民に引きずられ、舞台の上に上げられた。どちらが力尽きるのか、皆で見守ろうという考えらしい。

ウッ……!?

オレはそのまま舞台にたおれ込んでしまった。ニセゴエモンのヤツ、何と小刀を懐に忍ばせていたのだ。心の準備もできていないうちにいきなり小刀を胸にさされてしまい……、だんだん意識が遠のいて行った。

こともあろうに、オレそっくりのニセ者に始末されてしまうとは、情けない……。

END

182

使用人が、持っていたかなづちのような物をオレの頭をめがけて投げつけた。

ガツーン。

多少のショックは感じたが、鉄カブトが守ってくれた。かなづち攻撃にも平然としているオレを呆然と見守るヤツらに、今度はキセルでお返しだ。フフフ……、オレのキセルはな、使い方によってはヤリの代わりにもなるってことを、たっぷり教えてやるぜ。キセルは、見事に、使用人頭の眉間を直撃した。のたうち回るヤツに、あとのふたりが駆け寄る。ヤツらのかなづちを奪い取り、仕返しだ！　苦しい勝負ではあったが、何とか3人を倒すことができた。**(体力ポイント、マイナス1)**

残るは、ニセゴエモンだ。お守りを持っているか？

●YES　→149へ　　●NO　→278へ

183

オレは舟を東照宮側の石垣に横付けした。

そして石垣を登り城壁を越えて邸内に忍び込んだ。

あたりは閑散としていて人の気配はない。

しかし、闇の中を歩くのは不気味だ。

オレは怖る怖る足を進めた。

そのとき、急に眩しい光がオレの目をさえぎった。

何者かがオレに照明をあてている。

183

その眩しい光に目が慣れてきたとき、オレは黒い影に四方を囲まれているのに気づいた。

音もたてずにオレに近づいてくるとは——敵の忍者か!?

●戦う体勢を取る　→ 103 へ

●逃げるつもりだ　→ 268 へ

184

〝もしかしたら、何か重要な物が飛び出してくるかもしれないぞ〞

オレは、思いきりその房を引っぱった。

ドド——ッ!!

天井が開き、滝のように水が流れこんできた。ここは水牢だったのか!?　勢い良く吹き出す水に押し流されまともに立っていられない。

体力ポイント＋技術ポイント、9以上あるか？

●ＹＥＳ　→ 312 へ　　●ＮＯ　→ 248 へ

185

力の限り、壁に向かって風を送る。しかし、何も起こらない。何かが動く気配すらないのだ。天狗のウチワも効力なしか……。　→ 232 へ

186

オレは、暗い洞窟の中を歩き続けた。それにしてもずいぶん広い……。抜け穴、洞窟というよりも、それ自体、ひとつの町だ。しかも、敵と言えば、ロボットだの妖怪だのと、オレの想像を絶する奇妙なヤツばかり。

ここは、妖怪とロボットの村なのか？

前方にボンヤリと灯が見える。近づいてみると、そこはお釜の形をした宿屋であった。〝宿泊料金、小判２枚也〟とある。入って体を休めるか？

●入る（小判２枚分、リストから減らす）　➜ 394 へ

●小判がない、あるいはあっても泊まらない　➜ 75 へ

187

しっぽを巻いて逃げただらしないヤツのことを思うと、怒りが一気にこみあげてくる。

ヒーッ、ヒーッ!!

また、か細い泣き声だ。そうだ、オレはこの声が気になるから、ここまで乗り込んできたんじゃないか!!　声の主をたずね、奥へ歩いて行く。

扉だ。確かに、声はこの奥から聞こえてくる。オレは思いきり扉を開けた。

「おみっちゃん!!」

そこには、手錠足錠をかけられたおみっちゃんがいるではないか!!　力をこめて錠をはずしにかかる。

187

「ありがとう、ゴエモンさん。お礼にこれを！」
そう言って、おみっちゃんは駆け出して行った。渡された巻物を広げる。
「この部屋の奥を進め。道はやがて田んぼに通じる。田んぼの中にこの町の出口があるはずじゃ。自力で探し出せ」
田んぼを目指すのか……。（**頭脳ポイント、プラス1**）
→ 379 へ

188

オレはうまいぐあいに入水でき、命は助かった。（**体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス2**）
そして、また石垣を登り、城壁を越えて忍び込み遠侍の屋敷へ向かった。 → 367 へ

189

大広間に入るとまずその広さに圧倒された。
タテが33畳、ヨコが30畳――ということは990畳。玄関を入れたら軽く千畳はある。
「なんてバカデカイ部屋なんだ！」
オレはしばらく口を開けたまま呆然と立ちつくしていた。
ドンッ、ドンッ、ドンッ……
大きな振動がオレの足元に伝わってきた。

189

オレは目をこらして前方を見つめた。

すると坊さんの格好をした大男が、こん棒を持ってオレの方へ近づいてくるのが解った。

「待ちかねたぞ、ゴエモン」

低い大きな声で男は言った。

「お前はいったい何者だ!?」

「江戸城に道雲ありき、とは俺さまのことよ」

道雲——そういえば噂には聞いたことがある。なんでも弁慶のような豪傑で怪力の持ち主が江戸城を守っているとか。

とすればこの男とまともに勝負しては、オレに勝ち目はまずない。

オレは道雲を攪乱させようと広い座敷をぐるぐるかけ回った。

「そんな子供ダマシは俺さまには通用しないぜ」

「するかしないか試してやろうじゃねえか！」

道雲の言葉にオレは少し熱くなった。

「目にもの見せてくれるわ！」

オレは突進していった。

道雲は10＋[C]＋[J]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋〔頭脳〕の合計で対戦せよ。

●勝てば　→60へ　　●負けたら　→140へ

190

「騒ぐと殺すぞ！」

足軽の背中に鉄砲の銃口を突きつける。

「おたすけください」

震えた声で足軽が命乞いをする。

●足軽を殺す　➡ 175 へ　　●助けてやる　➡ 414 へ

191

青いボタンを押すと、みるみるうちにお堀の水が減り始めた。

どうやらこのボタンはお堀の排水溝の蓋を開けるボタンであったようだ。

お堀の水が完全になくなると、ふたりの忍者が降りてきてオレに攻撃をしかけてきた。

体力ポイント＋技術ポイントは8以上あるか？

●ある　➡ 399 へ　　●ない　➡ 300 へ

192

「バッキャローッ、オレの怪力を見せてやる！」

オレは鉛のふとんをはねのけて、女中の腹にパンチを入れた。女中は「うっ」とうめき声をあげると倒れた。

気絶した女中をふとんの中に隠し、オレは廊下へと出た。　➡ 320 へ

193 田子作ノドンは、深呼吸し、クワを振りかざしてオレをめがけて突進してくる。身をかがめ、必死でクワをよける。

しかし、このオレの武器といえば、長年愛用しているキセルだけ。防戦一方のオレは、持久力で持ちこたえるしかない。だが……。

ついに力尽きてしまった。足元がふらつき、田んぼの中に落ちてしまった！　クワを振り回し、田子作ノドンはゆっくりとオレに近づいてきた。

ガシ——ン!!

ヤツのクワは、オレの頭の上にふりおろされたのだ。

END

---

194 何て町人だ！　話しかける相手を間違ってしまったようだ。先を急ぐ。

「おい兄ちゃん、勝負しようじゃないか」

背中の方から声が聞こえる。振り向けば、頭の薄い、一見商人風の男が立っていた。　→ 274 へ

---

195 「フフフ……、勝ち目がないようだな、ゴエモン。しかしここは賭博の町。お前がこのワシと札で勝負するというなら、とどめを刺すのは待ってやっても良いぞ。ただ

195

し、お前が負けたら、その場で命はもらう！」

　武士の札は[D]、ゴエモンの札は[F]だ。どちらの数字が大きいか？

●武士　→ 339 へ　　●ゴエモン　→ 275 へ

196

　やっぱり、思った通りだ！　正面に『ツボフリタツの店』という看板が見える。

「タツに会いたいのだが」

　門番らしきふたりに申し出る。

「何……!?　タツに会いたい？　オヌシ、それはこの町を出たいということか!!」

「そうか、ここがこの町の果てということだな。それならなお結構。是非、会いたい」

「この不届き者！　まずは我らを倒してからじゃ」

　そうか……。このふたりを倒さない限り、中にさえ入れてもらえないというわけか。

　敵ふたりのポイントは８＋[A]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[E]で戦う。

●勝った　→ 292 へ　　●負けた　→ 44 へ



197

何でこのオレが、見ず知らずのヤツに斬られなきゃならないんだ。何か、大きなワナが仕掛けてあるに違いない。逃げよう。逃げて、この謎をつきとめるしかない!!

オレはひたすら走った。何者かがオレに変装し、オレの名を名乗ってこの町で暴れているらしいということだけはわかった。だが、一体、そいつはどこに居るんだ!?頭の中をさまざまな考えがグルグル回る。

ドーーーン!!

前を良く見ないでひたすら走っていたのだが、誰かに体当たりしてしまったらしい。

「す、すみません」

謝まろうと振り返ったが、すでに相手の姿は消え去っていた。ウン!?　もしかしたら……？　懐を探ってみた。やっぱり、スリの万吉だ。向こうからわざと体当たりをしかけてきたんだ。**(有り金を半分にへらす。割り切れない場合は切り上げて減らす。たとえば、11枚持っていたら、6枚とられたことになる。さらに、体力ポイント、マイナス1)**　**➜117へ**

198

〝そうだ、オレには強力な武器があったじゃないか！〟

ヤツが刀を振り降ろすよりも一瞬早く、オレは決断を下し、つるはしをヤツの横腹に突き刺した。もがき苦し

む化け物。オレは、間髪入れず、つるはしを振り回し、ヤツの体をメッタ突きにしてやったのだ。

化け物の息の根を止めた。ウン……!? 床に転がったその化け物の腰に、ウチワのような物が縛りつけられていたのを目撃した。緑色の、天狗のウチワのような物だ。何かの役に立つかもしれない。そのウチワをいただいて行くことにした。しかし、先程の乱闘のおかげで、つるはしは、二度と使えないただの金属の棒切れになってしまったのだ。**（天狗のウチワ入手。アイテムリストに記入。つるはしはアイテムリストから消す）**　**➜ 326 へ**

「曲者め、覚悟しろ！」

まず、ひとりの侍が後ろから刀をひらめかして斬りかかってきた。

それは横に体を移動してかわしたが、続いて斬りかかってきた正面の侍の刀を左肩から右脇腹に受けてしまった。

オレはもんどりうって倒れた。

「とどめだぁ！」

オレは数人の侍に刀を突き刺された。

END

200 オレは月見櫓と富士見櫓の間の石垣になんとか泳ぎ着いた。

そして石垣を登り、城壁を越えて表の庭に忍び込んだ。　➡220へ

---

201 しかし、次から次へと投げ落とされる金属製の卵攻撃に、オレは反撃のタイミングをなかなかつかめなかった。やがて、鳥型ロボット群団は、卵攻撃をやめ、束になって、上空から襲いかかってきた。

バサバサバサバサッ！

ヤツらの速攻を予期していなかったオレは、あっという間に下敷きになってしまった。鳥型ロボットは、その鋭い口ばしでオレの腹を、胸を、顔を……刺す。もうだめだ。オレに、抵抗する力は残されていなかった。

END

---

202 暗闇の中を、慎重に、手探りで進む。

バタバタ……デテ――ン!!

しかし、その階段は恐ろしいほど急で、オレは足を踏みはずし、階段を転げ落ちてしまったのだ。

いきなり、固い物体がオレに襲いかかる！　オレはと言えば、急な階段から落ちて腰をしこたま打ってしまい、

202

すぐには体勢を整えられない。

オレの目の前に現われたのは、米俵型のロボットの大群だったらしい。しかし、ヤツらの姿がはっきり解った時には、オレはすでに大群の下敷きになっていたのだ。息苦しくなってきた。ロボットに踏まれ、窒息死なんて。恥ずかしい終わりだ……。

END

203

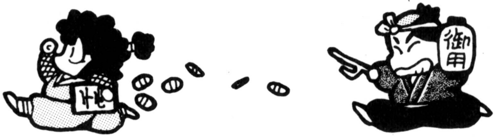
さーてと、ゆっくり時間をかけて鬼ヶ島怪人のヤツの息の根を止めてやるか……。まずは一発、体あたりだ!!

オレは後ろを振り向いた。しかし!!

赤鬼のお化け、鬼ヶ島怪人のヤツがいないのだ。消えた!?

「ゴエモンよ、さらばじゃ！　今日のところは見逃してやるぞ。しかし、いつか必ず、オレ様に倒される日がくるぞ……」

低い声が部屋中にこだまする。なーんだ、恐れをなして逃げ去ったのか……！　情けないヤツ。何が見逃してやるだ、それはこっちのセリフだろうが!!　→187へ



204 細くて薄暗い穴はどこまでもどこまでも続く。オレは長い道中をゆっくりと思い出していた。恐竜が住む町、賭博の町、オレのニセ者が暴れ回っていた町、そして抜け穴の地下迷路の町、そして……この町。これで5つの町が終わった。

とすれば、この穴を抜けると……!?

光がさしこんで来た。ついに出口だ。オレは小踊りしながら出口に向かった。　➡277へ

---

205 女中たちは凄い勢いで襲ってきたが、オレも負けずに懸命に応戦しつつ逃げるタイミングを狙っていた。

オレは台所から勝手口を出て庭を全速力でかけ抜け、内堀に飛び込んだ。

そして、もう一度、江戸城内の最初からやり直しだ。

（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス9）

➡277へ

---

206 茶室に入ると僧は落ち着いた茶筅さばきで茶をたて始めた。

オレは座って見ていたが、慣れぬ正座で足がシビれてしまった。

「いててッ……」

206

僧はまったく気にせず茶をたて続けている。

「どうぞ、めしあがりゃれ」

しばらくすると僧は茶碗をオレの方へ差し出した。

オレはその茶をゆっくりと飲み込んだ。

ニガイ——！

それに何か変な味がする。

ああ、だんだん、体がシビれてきた。

「そのお茶の中には毒も入れておきました」

僧は平気な顔で言った。

「オレの変身を見抜いていたのか……」

体中に毒が回ってきた。

現在の体力ポイントが６以上あるか？

●ある　➡ 408 へ　　　●ない　➡ 365 へ

207

オレが詰め寄ると女中は匕首を突いてきた。

体をひらいてかわし、女中のみぞおちを右足で蹴りあげる。

「ううっ」

女中は苦しそうなうなり声を発して気絶した。

倒れた女中を物陰に隠してから、もう一度女中衣装部屋に戻り、能役者の衣装に着替えた。（体力ポイント、マイナス２）　➡ 253 へ

208

　近づいてきた女中に見つかりはしなかったが、激戦の疲れが出てしまったかふとんの中でグーグー、眠り込んでしまった。

　どれほど眠ったのか解らないが、重苦しさで目を醒ました。

「グ、グルジイッ……」

　無理矢理、ふとんから顔を出してあたりをうかがうと女中がオレの寝ているふとんの上に次々と部屋中のふとんを積み重ねている。

「バカッ、よせっ、死んじまうよぉ！」

　声を出したのがよけいマズかった。

「狼籍者め、こうしてくれるわ！」

　女中は鉛のふとんをおおいかぶせてきた。

「鉛のふとんなんてあんなまりだ」

　冗談言ってる場合じゃない。何とかしなければ——

〔体力〕＋[A]＋[F]が 15 ポイント以上あるか？

●あれば　➡ 192 へ　　　　**●なければ　➡ 336 へ**

209

　あの岩山を越えて反対側に出ると、もしかしたらこの恐竜の町の出口があるかもしれない。オレは、意を決して、ゴツゴツした岩山を登り始めた。

　どのくらい歩いただろうか。あと少しで頂上にたどり



208

「グッ、グルジイ……」女中は容赦なく鉛のふとんまでかけてきた——。

209

つくという所で、やっかいなヤツらに出くわしてしまった。巨大なカニのオバケ恐竜、カニザウルスの集団だ。

ヤツらを倒さない限り、この岩山を越えるのは無理ってわけか……。

仕方あるまい。このオレ様の行く手をはばむ者は、たとえ大名様であろうと、たたき斬るのみ！

●足蹴り攻撃でやっつける　➜ 321 へ

●小判で目つぶしだ　➜ 81 へ

210

どうしても気になる。道端に置かれているただの岩とは思えないのだ。

奇襲作戦だ！

もしも、本当に何の変哲もないただの岩だったとしたら……。オレのこの行動は〝単なる馬鹿〟だが――。まあ、その時はその時。軽い運動をしたと思えばいい。

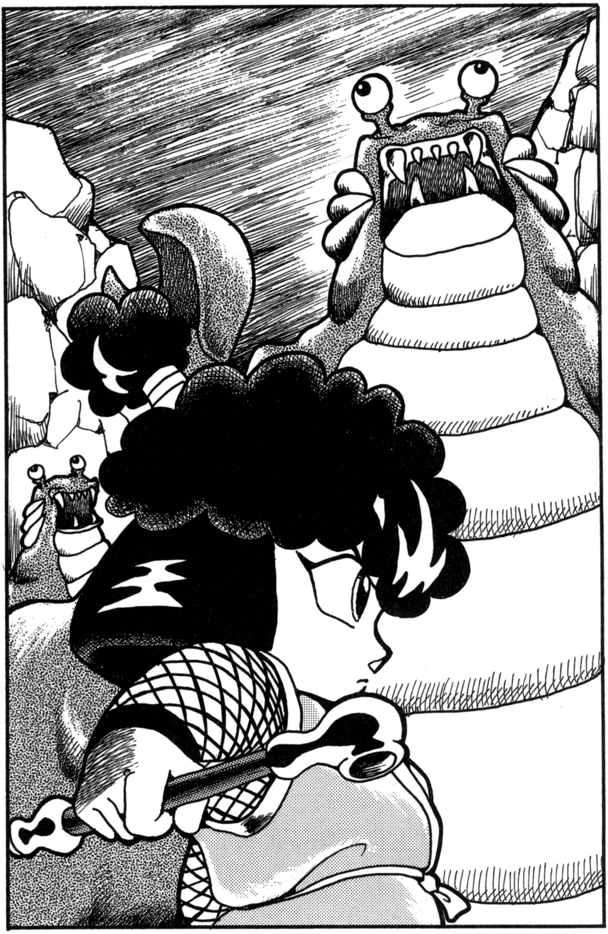
オレは思いきり飛び上がり、その岩に一発、蹴りを入れる！

ゴ――ォッ!!

低くうなるような声がしたかと思うと、突然、その大きな岩はガバッと起き上がった。

〝………!!〟

やはり、単なる岩なんかじゃない。胴体としっぽのよ



209 巨大なカニの恐竜、カニザウルスの集団がオレの行く手をはばむ――。

210

うな物をつけた岩のオバケだ！　この町では、岩さえも恐竜に姿を変えているというのか……!!

しかしこの勝負、スタート地点ではオレの方が断然有利だ。何しろ、寝こんでいる所に、このオレの突然の飛蹴り。敵は相当びっくりしているようだ。何が起こったのか……、という表情で首をかしげている。（**頭脳ポイント、プラス1**）

現在の体力ポイントは？

●4以上　➞ 18へ　　　**●3以下　➞ 354へ**

211

街道を先へ急ぐ。また武士だ。どうしてもこのオレを殺そうというのだな。どうせ、そこらへんの無能大名に雇われた刺客に違いない。

●戦う　➞ 67へ　　　**●逃げる　➞ 259へ**

212

逃げよう。

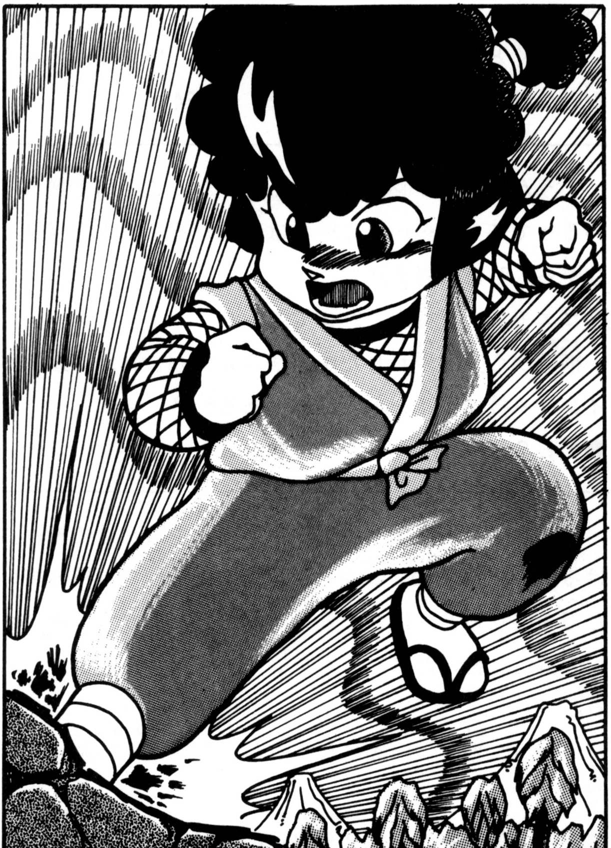
闇の中の戦いに慣れていないオレに、勝ち目はない!!

全速力で駆け出す。

ド――ン!!

暗闇の中で、オレは何かに衝突した。

「この町はこれで終わりじゃ……」――そんな声を耳にしたような気がする。オレはどうやら、そのまま気を失



210 蹴りを受けて、岩がはね起きた。やっぱりコイツも恐竜だったんだ!!

212 ってしまったらしい。
　気づくと、すっかり夜は明け、まぶしい太陽がオレを睨みつけていた。ここは……!? ➜324へ

213 　そうか、このオレに変身したヤツが、この町で暴れているってことか……。こいつは難題だぞ。浪人を見送りながら、しばし考え込む。
「ゴエモン、貴様もこれまでだ」
　横道から突然現われた虚無僧３人に囲まれた。頭脳ポイント＋技術ポイント、９以上あるか？
●ＹＥＳ　➜415へ　　　●ＮＯ　➜5へ

214 　先制攻撃だ！　キセルをヤツの手元をめがけて投げつける。ヤツは一瞬、顔をしかめたが、それでも持っていた刀を振りおとすほどの効果はなかったようだ。次はオレの番だと言いたげに、刀を構え、少しずつ近づいて来る。
〝こいつ、恐ろしい顔はしてるが、動きは案外鈍いようだぞ〞
　ヤツの動きを見てそう判断したオレは、左右に素早く移動を繰り返し、ヤツの照準を狂わせる作戦に出た。オレの動きに合わせ、右へ左へと刀を持ったまま動き回っ

214

ていたその化け物も、ついに息が切れヨロヨロと床にひざをついてしまった。持久戦はオレの勝ちだ！　スキをついて、ヤツの刀を奪い、化け物を一刀両断!!

苦しい戦いではあったが、何とか倒すことができた。

（体力ポイント、マイナス１）

ヤツは、腰のうしろ側にウチワのような物を縛りつけていた。緑色の天狗のウチワのような物だ。とりあえずもらっておこう。**(天狗のウチワ入手。アイテムリストに記入)**　→ 326 へ

215

この町に入って、別々の場所で３人のニセ者を退治した上で、ユキ姫を解放しているか？

●ＹＥＳ　→ 375 へ　　●ＮＯ　→ 287 へ

216

少し歩くと壁につきあたり、そこで道は左右に分かれていた。この道は、妙に天井が低く、身をかがめながら歩かなければならない。

●右折する　→ 152 へ　　**●左折する**　→ 168 へ

217

その道を直進すると、天井が低くなっている道に出た。今度は、左折、右折のどちらかを選ばなければならない。

●右折する　→ 152 へ　　**●左折する**　→ 377 へ

218

あれは何だ——!? オレは目をこらしてじっと見る。

だんだん、黒い物体が接近してきてその姿がはっきりと見えてくる。

巨大な怪魚だ！

そう思った瞬間、その怪魚の先端から、矢が矢継ぎ早に何本も飛んできた。

怪魚じゃない。あれは竜甲船（忍者が作った船）だ。

ここまで接近した以上、今さら逃げるのは手遅れだ。

敵は〔８〕＋D、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋Aで応戦せよ。

●勝てば　➡ 25 へ　　**●負けた場合は　➡ 56 へ**

219

オレは、起き上がり、かかとを力一杯たたみに打ちつけた。力まかせに床を蹴り、踏み抜こうとしたわけだ。

ドン、ドン、ドン……。

根気良く、その動作を繰り返す。　**➡ 90 へ**

220

あたりに見張りの者がいないことを確認してから小高く土砂を盛り上げた築山の陰で腰をおろした。

ここでひと休みしていこう。

旅の疲れをいやすには恰好の場所である。**（体力ポイント、プラス３）**



218

怪魚!? と思った瞬間、先端から矢が飛んで来た。忍者の船、竜甲船だ!!

220

　さて、これからどうするかな？

●月見櫓の中に忍び込む　→ 159 へ

●遠侍の屋敷へ忍び込む　→ 367 へ

221

　女中衣装部屋にはいろいろな着物が置いてある。

　この先、御守殿内を行動するには変身した方がなにかと便利。そう思ったオレは変身する着物を選んだ。

（イラスト参照）

●武士の服装（上下）　→ 78 へ

●女中の服装（白無垢の重に打掛とかつら）　→ 110 へ

●能役者（『道成寺』の白拍子、能面は女）　→ 253 へ

222

　忍者の投じる手裏剣をカブトで防禦しつつオレはキセルを振りかぶって突進していった。

　忍者も刀を抜いて向かえうつ姿勢をとった。

　カキーンッ！

　刀とキセルのかち合う凄烈な響きが屋敷の中にこだまする。

「女か……」

　忍者の顔はまさしく女だった。

　オレは女忍者を突き離した。

「女相手にチャンバラはしたくない。剣をおさめろ」

221

衣装部屋にはいろいろな着物が置いてあった。さて何に変身しよう？



222

「あなたの命を頂戴いたすことが私の任務でござる、覚悟——！」

女忍者はまた戦いをいどんできた。

オレは跳躍してその一刀をかわし、女忍者の背後からキックをおみまいした。

女忍者は床に倒れて気絶した。

オレはトドメは刺さず御守殿の方へ急いだ。**（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス１）**　**→ 401 へ**

223

広間の中で女中たちに変身を見破られてしまい屋敷の外へ逃げ出し、庭をかけ抜け内堀に飛び込んだ。

そうして、もう一度、江戸城内の最初からやり直しということになってしまった。**（頭脳ポイント、マイナス２）**

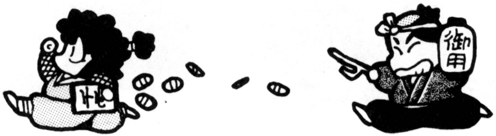
→ 277 へ

224

今のオレの体力ではこの迫ってくる壁をどうすることもできない。

オレは壁にはさまれ息絶えた。

END





222

「覚悟──!」女忍者はまた戦いをいどんできた。

225 助走をつけて体当たり。グラリときたヤツの甲らに、間髪入れずキセルを突き立てる。

バキ——ッ!!

ヤツの固い甲らは、すざまじい音をたてててヒビ割れてしまった。もがき苦しんでいるヤツに飛び蹴りでとどめをさす。悪いが、カブトはいただいて行くぞ。**(カブト入手。技術ポイント、プラス1)　➜161へ**



---

226 もはや、疲れたなどと言ってる場合ではない。絶体絶命の大ピンチなのだ。

決心し、再びカニザウルスの集団の中に突っ込む。右

へ左へと、やたらめったら蹴りをとばしつつ先へ進んだ。苦戦はしたが、何とかヤツらの集団をくぐり抜けることができたのだ。（**体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス1**）

後ろも振り返らず、岩山をかけおりた。目の前に草原地帯が広がっている。　➡ 50 へ

226

227

身を低くし、武士の足元にとびかかる。

ウ——ッ！

足をとられたヤツは、ぶざまにひっくり返ってしまった。やっぱり、このオレ様には幸運の女神がついているぞ！　すぐさま、ヤツの刀を奪い、斬りつける。

「このヨロイ、いただいて行くぞ」

防具を何も持たないオレにとっては、たいそうな収穫だった。（**ヨロイ入手。アイテムリストに記入**）➡ 211 へ

228

「江戸城へ何をしに行くと尋ねておるのじゃ」

「それが、私にもわからん。ただ、殿様の使いの者が来て、殿が私に面会を求めておられると聞き、単身江戸へ向こうているのだ。しかし、どこでどう間違えたか、妙な町に入りこんでしまい、迷うているのじゃ」

咄嗟に口をついて出たウソの弁解が思わぬ功を奏し

228

た。

「さ、さようでござるか。殿のお呼び出しか……。この町を抜けるには、ツボフリのタツという男に会うて、勝負に勝たねばならんのじゃ。オヌシも一刻も早うこの町を抜けたいじゃろうが、果たしてツボフリのタツに勝てるかのう。幸運を祈るぞ」

ヤツらは、このオレを殿が呼んだ客人と信じ、重大なことを教えてくれたようだ。ツボフリのタツか……。こいつは一筋縄では行かない相手のようだぞ。ともかく、ヤツに会うことが先決だ。オレは足早に歩いた。

➡ 180 へ

229

〝得体の知れぬ者にひっかかって命を落とすことにもなりかねない……〟

足首を忍ばせてその店から遠ざかり、街道をまた、前方へ向かう。　➡ 413 へ

230

「いらっしゃい。何を入れますか？」

〈お守り—小判３枚、鉄かぶと—小判４枚、だんご—小判２枚、つるはし—小判４枚〉で引き取ると言う。**（質に入れたなら、その品物をアイテムリストから消し、小判をその値段分増やす。質入れしたい物がなければ、その**

230

まま店を出ても良い)
●隣りの雑貨屋へ行く　➜ 102 へ
●店を出て旅を続ける　➜ 413 へ

231

少し歩くと、今度は、右と左に道が分かれていた。さて、どうするか？
●左へ　➜ 425 へ　　　●右へ　➜ 311 へ

232

壁を叩いてみたが、やはり何の応答もない。だめだ、あきらめるしかない。オレは、音の正体をつきとめる手段を見つけられないまま、今、来た道を引き返すことにした。　➜ 410 へ

233

向こうは5人組、こっちは体ひとつ。不利な戦いに、自ら挑んでいるのだ。負けるわけにはいかない。

しかし……。

ヤツらは、一斉に剣を抜き、オレの回りをとり囲む。つるはし一本で、5本の剣に対抗するなんてとても無理だ。悔やしいが、負けを認めるしかない……。

次の瞬間、オレは5方向からの剣に、串刺しにされていたのだった。

END

234

ふき出しそうになるのをこらえて、オレはその鬼ヶ島怪人とやらと睨み合う。

ガッガッガッ……。

機械音がオレに近づく。振り向くと、米俵型ロボットが５機、後ろからオレを囲んでいるではないか！　ハサミ撃ち作戦ってわけか。

●戦う　→ 363 へ　　**●様子を見る　→ 27 へ**

235

まずオレは、ヤツの巨大な羽に包みこまれ、次は、くちばし攻撃だった。フラフラになり、抵抗力もなくなったオレの喉元に、ヤツの一撃！

オレの旅は、ここで終わってしまったのだ。

END

236

斬りかかってくる侍の刀をキセルで打ちかえす。

しかし、このまま打ちあっていては多勢に無勢でいつかは殺られてしまう。

オレは侍のスキを狙って城壁を乗り越えた。

するとそこには大きな池のようなお堀があった。**(体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス１）→ 380 へ**



234
鬼ヶ島怪人と米俵型ロボットがオレをハサミ撃ちにしようと迫って来た!!

237

「まったく、ふざけた本だぜ、ワッハッハッ……」

本に熱中しすぎて思わず笑い声をあげてしまった。

だが、その声で変身がバレてしまった。

「そなた、男じゃな！」

これはマズイ、ここで騒がれては面倒なことになる。

オレは女中の声をふさぐべく詰めよった。

しかし、女中もすかさずあいくち（ふところ刀）を取り出し、防禦の姿勢をとった。

女中は６＋[E]、ゴエモンは〔技術〕＋[J]で対戦せよ。

●勝てば　➜ 207 へ　　**●負ければ　➜ 317 へ**

238

廊下を右に行くと僧の恰好をした者が近づいてきた。

「そなたに茶を入れて差し上げよう、茶室へ来やれ」

●茶室へ入る　➜ 206 へ

●断って広間に入る　➜ 301 へ

239

赤いボタンを押すと底の扉が開いた。

トンネルだ！　オレはその中を進んだ。

500 メートルほど歩くと地上に出た。

ここはどこだ――!?

あたりを見渡すと北の方角に天守閣が見える。

➜ 220 へ

240

「こちらへ来てはならぬ！」

廊下を進むと見張り部屋があり女中に追い返されてしまった。

オレはやむなく引き返し桃の廊下を進んだ。**（体力ポイント、マイナス1）**　**→304へ**

241

助走をつけ、権助トプスめがけて突進だ。

バシ――ッ!!

目をつぶされ、痛さにのたうち回っている権助に、オレの体当たりをよける力など残されてはいなかった。

形勢不利、勝ち目のない戦いと判断したのか、ヤツは180度回転し、必死で逃げて行った。

恐竜に姿を変えているといえども、しょせんは力のない百姓の権助さ。このオレさまが負けてしまうわけはない！　たあいないヤツよ。**（頭脳ポイント、プラス1）**

→33へ

242

「よし、勝負しようじゃないか。しかし、必ず約束は守ってもらうぞ」

バクチと聞けば血が騒ぐ。このオレさま、ちいとは名の知れたバクチ打ちよ、いざ、勝負！　敵は[A]、ゴエモンは[H]で勝負し、奇数の方が勝ち。同点であれば、次の

242

バトルナンバーで勝負がつくまで行なう。(敵は[B]、[C]……、ゴエモンは[I]、[J]……と使う)

●勝った　➡2へ

●負けた。(有り金を半分にする。割りきれない場合はきり上げて支払う。たとえば小判5枚なら3枚支払う。支払った分をリストから消す)　➡194へ

243

〝こんな物騒なところに長居は無用だ！〟

オレは、小走りで街道を前進した。どこへ行けば、この町を抜けることができるのか……。　**➡163へ**

244

刀を振りかざし、オレを斬りつけようとする武士。そうはさせぬと逃げ回るオレ。死闘は続いた。スキをついて、ヤツの刀を奪わねば、オレの勝ち目はない。睨み合いは続いた。

ダダダ――ッ!!

後ろから走って迫る足音が聞こえたかと思った瞬間、オレの背中に、深々と二本の刀がつき立てられていた。そうか……、先程体当たりで倒したはずの二人が、正気にもどり、追ってきたのか……。

END

245

東に舟を進めると北櫓より矢が飛んできた。

ひとまず身をかがめて矢をよけたがこれでは身動きがとれない。それに後ろから正体不明の物体も近づいてくる。

オレは勇気を出してお堀に飛び込んだ。

技術ポイントは、6以上あるか？

●ある　➡ 38 へ　　　●ない　➡ 295 へ

246

光は、薄汚い小屋の中からもれていた。何だろう、廃墟のようだが……。

●中に入って確かめる　➡ 22 へ

●気持ち悪いのでパスする　➡ 134 へ

247

コトリ。

小さな音がしたかと思うと、オレが腰かけていた石が、オレを乗せたまま動き始めたのだ。オレは、石ごと社殿の前に連れて行かれた。

「もしもし、ゴエモンさん……」

オレの名を呼んでいるのは、いったい……!!

➡ 327 へ

248

流れに抵抗して、必死でもどろうとしたが、水の勢いは強まるばかりで、身動きすら取れない。いつの間にか、水位はオレの身長を越え、激流の中で、オレはだんだん意識を失っていた。

嫌というほど水を飲み、何が何だかわからなくなってきた。オレの記憶はそこまでだった。しこたま水を飲み、流れに抵抗する力すらなくなってしまい……。オレは、江戸へたどり着くことはできなかったのだ。

END

249

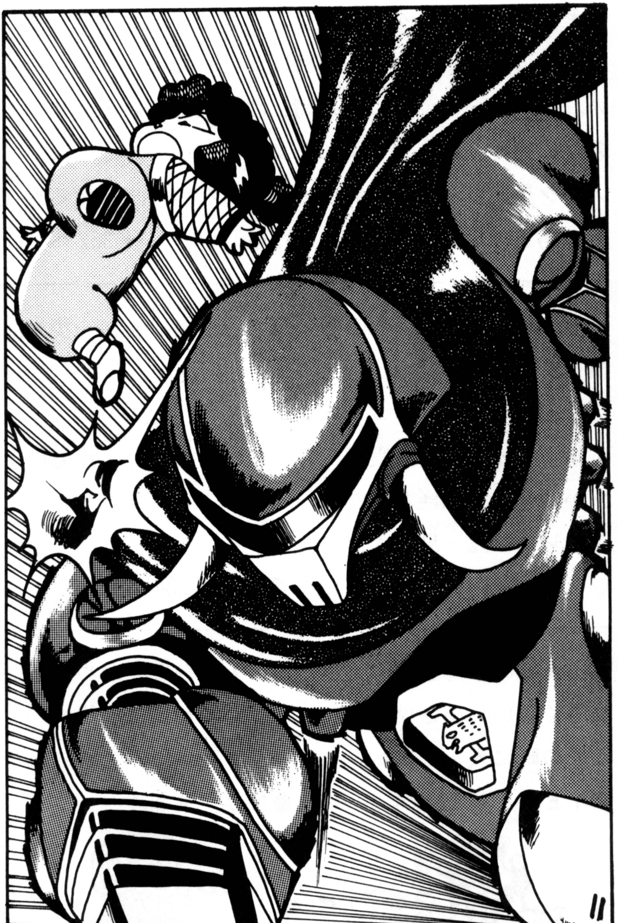
振り落とされたオレは、その塊を見上げて、また仰天した。そいつはイノシシの変型、イノシシ星人とでも言うべき謎の物体であった。オレが腰かけ代わりに使ったのは、イノシシ星人の背中だったというわけか……。

不意に攻撃を受けたと勘違いしたのか、鋭い目でオレを睨みつけている。

ガオ――ッ！

怒り狂ったイノシシ星人は、いきなり突進し、オレの体に体当たりしてきた。オレの体は、宙を飛んだ！

→ 420 へ



249 怒り狂ったイノシシ星人の体当たりに、オレの体は宙を飛んだ！

250

ヤツの体当たりをモロに受け、悲鳴をあげたことまでは覚えている。どのくらい時間がたったのかはわからない。しかし……。気づいた時、オレは見知らぬ島にいたのだ。先程、海岸から眺めたあの島か……。オレは、イノシシ星人とかいう、わけのわからないヤツにはるか彼方の島まで飛ばされてしまったらしい。 ➜ 362 へ

251

ろうそくを灯し、恐ろしいほど急な階段を、一歩一歩慎重に進む。

「待っておったぞ、ゴエモン！」

階下でオレを待ち受けていたのは、憎っくき赤鬼のヤツが変身した妖怪だった。

「オレは、鬼ヶ島怪人だ」

ブ――ッ、鬼ヶ島怪人だって!? ➜ 234 へ

252

田んぼの中をしばらく歩くと、人間ひとりがやっと通れるくらいの小さな穴があった。ここが出口か!?

この町に入って、おみっちゃんを助け出しているか？

●ＹＥＳ ➜ 124 へ　　●ＮＯ ➜ 364 へ



253

女面をかぶり能役者の恰好で廊下に出ると、後ろから肩をたたかれた。

ドキッ！　変身を見破られてしまったかな⁉

オレは恐る恐る振り向いた。

「もしもし、能楽師さん。そろそろ宴が始まりますので楽屋の方へお入りください」

後ろにいたのは女中だった。オレのことを能役者だと思い込んでいる。

オレは少々、不安な気もしたが女中に、南庭にある鏡の間（楽屋）へ案内してもらった。　➜ 32 へ

254

オレは機転をきかせて手拭を細長く丸めると、それを頭に巻いて御錠口の前に立った。

「関係者以外、立入り禁止だ！」

そう言って追いかえそうとする門番にオレは堂々とした態度でこう言った。

「あっしは大工でございます。大奥の女中さんに仕事をたのまれたものですから――」

これぐらいの演技ができなくては義賊はやってられない。

オレは御錠口を通過して大奥の庭に入った。　➜ 94 へ

255

「ねえねえ、そこのカッコイイお侍さん」
　オレは甘い声で牢屋番に呼びかける。
「なんじゃ!?」
「小判３枚あげるからここから出してくれないかなあ」
　牢屋番はちょっとためらった顔をしたが、オレが手の上で小判をジャラジャラさせると——
「よかろう」
　そう言って牢屋から出してくれた。
　オレは牢屋番に小判を３枚渡して御座間の方へ向かった。**（小判３枚失う。チェックリストから消せ）**　**➡ 383 へ**

256

　オレは横にころげて鉄砲をぶっぱなした。
　ズドーンッ——。ズドーンッ——！
　２発の弾の音が交錯した。
　葵の局の撃った弾はオレの肩口をかすり、オレの撃った弾は葵の局のみけんに命中した。
　ドタッ——！
　前のめりに葵の局は倒れた。
　ほんのちょっとの差でオレは勝つことができた。
　そして、オレは便所の隣りの部屋へ忍び込んだ。**（技術ポイント、マイナス１）**　**➡ 29 へ**

257

右に左にジャンプしたり、身をかがめたりしてヤツの狙いを狂わせる。

力の限りクワを振り回すヤツの表 情に、いくぶん疲れの色が見える。

カブトを持っているか。

●ある　→ 146 へ　　　　●ない　→ 193 へ

258

だんご屋を出て、先を急ぐ。

それにしても、ここの暑さは異常だ。一歩進むたびに体力が減って行くのを感じる。この暑さの中、果たしてオレは、生きてこの恐竜の町を抜けることができるのか。不安だ。（体力ポイント、マイナス１）

体力の補強に、だんごを食べてしまおうか。

●食べる　→ 130 へ

●がまんする、或いは、だんごを持ってない　→ 386 へ

259

ひとつしかない命、こんな所で無駄に落とすわけにはいかないぞ。ここは、逃げるが勝ちだ!!　オレは、武士の姿が見えなくなる所まで必死で走った。（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス１）

なんとか武士の追手は振りきったようだ。　→ 243 へ

260

夜があけるとすぐにオレは宿屋をとび出した。一刻も早くこの町を抜けなければならない。江戸城を目指して、また孤独な旅が始まる。　→ 19 へ

261

お堀の中を泳いでいると、黒い影が近づいてきて、オレに攻撃をしかけてきた。

●戦う　→ 73 へ

●水の中に潜って逃げる　→ 284 へ

262

追いつき、提灯を持つヤツの手元にキセルを投げつける。御用ききのひとりやふたり、敵じゃない!!　ヤツは左手を押さえ、一目散に逃げ出してしまった。

腰抜けめ!!

しかし、横道から、今度は大和屋彦兵衛が顔を出す。

●戦う　→ 418 へ　　●逃げる　→ 389 へ

263

しばらく行くと、左へ折れる道があった。薄暗く、細い道だ。直進の道は、相変わらず天井が低く、歩きにくい。

●直進する　→ 404 へ　　●左折する　→ 343 へ

264

道中で体力を酷使しすぎたようだ。

オレは水中に沈んでしまい、気を失った。

夢の中で妖怪の村と抜け穴の町で経験したことがプレイバックしていく。

いったいオレはどうなってしまうのだろうか!?

（体力ポイント、マイナス1）　➜ 55 へ

265

「そうだ。いい物があったじゃないか！」

オレはつるはしを取り出し、少しヒビの入ったカベを壊しにかかった。ボロボロと壁が崩れて行く。異常事態を悟ったのか、中から聞こえていた音はピタリと止んでしまった。

壁が完全に崩れ、中が見えてきた。やっぱり、思った通りだ。そこは隠し部屋になっていて、霧隠一族が酒盛りをしていたのだ。

「お前……、ここまで来るとは。生かしておけぬぞ」

ヤツらは、オレを睨みつけ、戦いを挑んできた。体力、技術、頭能の3つのポイントの合計は？

● 15 以上　➜ 393 へ　　● 14 以下　➜ 329 へ



266

「ここは……!!」

目の前に広大な青い海。オレは、四方を海に囲まれた小さな島にいたのだ。どういうことなんだ。オレは山に向かっていたのではないのか!!

そうか……。あのニワトリのヤツ！　ヤツの口ばしにくわえられ、オレはここまで運ばれたか、飛ばされたのだろう。それしか考えられない。　**→ 362 へ**

267

宿屋の看板だ。体を休めて行こうか。

「お泊まりかい？　小判４枚いただくよ」

（小判４枚ある人は、ここで泊まって体力を回復しても良い。体力ポイントをプラス３し、小判４枚分、リストから消す。小判がない人、あるいはあっても泊まらない人は、そのままのポイントで宿を出る）　→ 10 へ

268

さてどちらの方へ逃げた方がいいだろうか？

●二の丸の方へ　→ 316 へ　●白鳥堀の方へ　→ 380 へ

269

左側を走っていくと突然、廊下の板が割れてオレは下に落ちてしまった。

その下はすべり台のようになっていて、それは黒書院の地下牢に通じていた。　**→ 158 へ**

270

オレはあることを思いついた。

「番人さん、煙草をすいたいんだけど、火を貸してもらえないかなあ」

牢屋番からキセルに火をもらう。

そして、その火を牢屋内にある藁に点火した。

しばらくすると藁はボウボウと燃えさかった。

「番人さん、火事だ、火事だよ。早く開けてくれよ。死んじまうよお！」

放火作戦は大成功。

オレは牢屋を出て御座間へ急いだ。　→383へ

271

ふたりの足軽はオレを見つけると凄い勢いで槍を突いてきた。

ひとりならばなんとかなるのだが、ふたり一度に突いてこられると防ぎようがない。

オレはふたりの槍を腹に受けて倒れた。

人生のピリオドはこんな形でうたれてしまった。

END



272

あらぬ限りの力を振りしぼってオレは壁の接近をくい止めようとした。

体中の骨がバラバラになりそうなほどの圧力をくわえられたが、オレの力の方が迫る壁より上回っていた。

オレは部屋から脱出すると廊下を書庫の方へ進んだ。

（体力ポイント、マイナス2）　➜176へ

273

どのくらいの間、オレは気を失っていたのであろうか。ずいぶん長い時間のようでもあり、ほんの一瞬の出来事のようにも思える。

ハッ!?

オレの視界から暗い闇の世界が消え、代わりにまぶしい一筋の光が見えてきた。光は、だんだんその強さを増し、ついには、目をあけていられないほどになった。

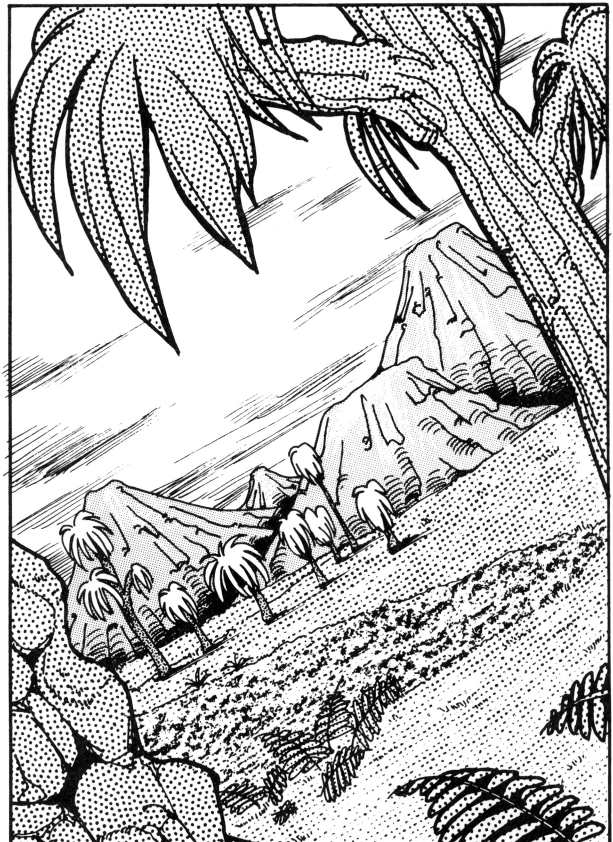
ウッ……!!

堪らず、手で顔を覆う。

そして——。

再び目を開いたその瞬間、オレの目の前には、信じられない光景が展開していた。

生い茂るシダ、そして岩、コケ……。はるか前方には火山が見える。我と我が目を疑い、オレはしばらくの間呆然とその信じがたい風景を見つめていた。



273

ここはいったいどこだ!? オレの目の前に見知らぬ風景が広がる……。

273

異常に暑い。ここは一体どこなんだ!? オレは江戸に向かう道中にいたはずではなかったのか……？

ここがひとつめの難関というわけだろうか。

サササ……ッ。前方で何かの物音。敵か!?

●ともかく走って逃げる　➜ 177 へ

●待ち構えて応戦する　➜ 97 へ

274

「オヌシがこの私に勝てば、有り金を倍にし、この町のことを何でも教えてやるぞ。ただし、負ければ、有り金の半分はもらうぞ」

さてどうしよう。勝負を受けるか？

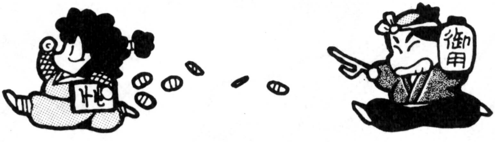
●ＹＥＳ　➜ 98 へ　　●ＮＯ　➜ 387 へ

275

「オヌシ、なかなかやるではないか。それでは拙者も、本気で相手をしよう」

落ちついた口調でその武士は言った。再び、戦いだ。カブトを持っているか？

●ある　➜ 131 へ　　●ない　➜ 83 へ



276

〝チチチチ……〟

小鳥のさえずりで目覚めた。いつの間にか眠りこんでしまったらしい。さて、江戸へ向かって、また旅を続けるか……。　➜ 19 へ

277

立って回りを見渡す。

前にも海、後ろにも海——そんなバカな！

では川か——!?　いや違う。

巨大なお堀だ!!　だとすればここは江戸城だ！

どうやらオレは外堀を越えて一挙に内堀の前に出てきてしまったようだ。

遙かかなたに美しい威容を誇る天守閣が見える。

お堀の中ではかる鴨の親子が陽気に群れ集っている。

このお堀を渡らないことには、江戸城邸内には入れない。

とにかくお堀の回りを探索してみよう。

内堀の周囲はおよそ 4 キロメートル。お堀の石垣まで距離は 200 メートルから 300 メートル。石垣の高さは 30 メートル。**（頭脳ポイント、プラス 2）**

よくもまあこんなスケールのでかい城を建てたもんだぜ。民百姓の貧しい暮らしも考えず私腹を肥すバカ殿様めが——今に目にもの見せてくれるわ。

277

巨大な城を見てオレの怒りはますます大きくなった。しかし、警護が厳重で容易には忍び込めそうにない。

オレは見張りの者に見つからない所で陽が暮れるのを待った。(体力ポイント、プラス2)　→8へ

278

「1対1で勝負をつけようじゃないか。お前のおかげでオレは、町中の者に悪者扱いされて来たんだ！」

そう言い終わるか終わらないかのうちに、ニセゴコモンは刀を抜き、オレの目の前に迫ってきた。

「貴様、キセル1本で刀に対抗しようというのか……、バカなヤツよ」

不敵な笑みを浮かべ、刀を振り上げる。手下どもから奪ったかなづちを投げつけて抵抗したが、刀に勝てるはずはなかった……。本物がニセ物に始末されるなんて、こんな馬鹿な話があっていいのか。

END

279

身をかがめながら、天井の低い道を歩き続けた。行き止まりだ。ここでやっと歩きにくい道から解放されるのか……。

道は左に折れていた。　→151へ

280

石の道は、長くは続かなかった。行き止まりを、道なりに右折する。もう、自分がどこを歩いているのか、さっぱりわからなくなってしまった。　➜ 376 へ

281

向こうは5人、こっちはたったひとりだ。しかし、この勝負、負けるわけにはいかないのだ。

つるはしで先制攻撃！

先が鋭くとがったつるはしは、深々と先頭のヤツの額にくい込んだ。残るは4人か……。オレの見事な速攻に呆気にとられているヤツらに、次々とつるはしをつき立てる。鉄カブトとヨロイが、ヤツらの攻撃をはねのけ、お守りがオレを守ってくれているのだ。苦しい戦いだったが、つるはし1本で、オレは自分の身を守り抜いたのだ。**（体力ポイント、マイナス1）**

一族の頭を倒した時、ヤツの手に手形がしっかりと握られているのに気づいた。お土産にいただいて行くぞ。**（手形入手。アイテムリストに記入。ただし、前にここを通った人には関係ありません）**

オレはその隠し部屋を出て、もと来た道をもどった。

➜ 410 へ

282

洞窟の入口に立ち、中をそっとのぞく。真っ暗で不気味だ。

バシッ！

はっとして後ろを振り返る。何ということだ！　穴の入口に、鉄の扉が降ろされたではないか!!　たった一人でこの穴に閉じこめられてしまったのだ。仕方ない。この洞窟を調べてみるしかないのだ。

ろうそくを持っているか？　持っていれば、この先、ろうそくを持って進む。

●持っている　➡ 186 へ

●持っていない　➡ 427 へ

283

山へ続く道を歩く。やがて、ツルツルの平坦な道は終わり、登り坂が始まった。坂道を登り始めたオレの前に、突然、カラスの妖怪が現われた。

「この先を行くのは、私を倒してからにしてもらおうか」

カン高い声でまくし立てる。ヨシ、受けて立とう。

カラス妖怪は 3 ＋G、ゴエモンは〔体力〕＋Fで戦う。

●勝ったら　➡ 298 へ　　●負けたら　➡ 378 へ



284

お堀は10メートルほどの深さで、底に降りると赤と青の二つのボタンを発見した。

頭脳ポイント＋[F]は10以上あるか？

●あれば赤いボタンを押す　➡239へ

●なければ青いボタンを押す　➡191へ

285

「狼藉者、覚悟しやれ！」

女中たちは異常な気迫で迫ってきた。

オレは必死に応戦したが体力と技術がおとろえているらしく、ついに女中たちのなぎなたの犠牲になってしまった。

END

286

物音ひとつしない屋敷の中に入ると突然、手裏剣が飛んできた。

忍者か――!?

オレは暗闇の中に敵の姿を捜した。

黒い影が左から右に奔る。

そして、今度は何発も続けざまに手裏剣を投じてきた。

江戸城で新しいカブトを手に入れたか？

●YES　➡222へ　　●NO　➡381へ

287

それでは、この町を脱出することはできません。もう一度、この町のスタートから再チャレンジして下さい。

必ずや、3人のニセゴエモンを倒し、一刻も早くこの奇妙な町とオサラバしましょう。　➡ 324 へ

288

この部屋は客間のようであった。

オレはここでしばらく疲れをいやした。**（体力ポイント、プラス2）**

客間の西側の襖を開けると書庫へ通じる廊下がのびている。

その廊下の右側には大きな部屋が広がっている。

さて、どう進むべきか迷った。

●廊下を進み書庫の方へ行く　➡ 176 へ

●大きな部屋に入ってみる　➡ 144 へ

289

オレと権助の睨み合いが続く。

逃げようにも、その大きな体が行く手をはばんでいるのだ。無理だ。あきらめて戦うしかない!!

●体当たりでやっつけるか　➡ 113 へ

●小判で目を狙うか　➡ 49 へ

290

彼の言葉に気を良くして、オレは歩き始めた。足どりも軽く、小走りに歩いて行く。左手に小さな岩のようなものが腰かけがわりに3つ置いてあった。
〝そういえば、さっきの男が石や岩に注意せよと言っていたな……〟
気になったオレは、3つ並んだその岩をつついてみた。しかし、何の変化もない。
「やっぱり、ただの腰かけか」
ちょうどいい、少し休んで行くか。オレは、その腰かけのまん中に、どっしりと腰を降ろした。
ス――ッ。
どうしたっていうんだ。岩がひとりでに動き始めたぞ。またもや、ワナにかかってしまったのか!!　➜179へ

291

オレはこの申し出に応じることに決めた。武士の鉄カブトをもらえるならば、こんなに有難いことはない。**(鉄カブト入手。アイテムリストに記入し、カブトをリストから消す。技術ポイント、プラス1）**
街道をまた進む。いつの間にか日は没み、あたり一面、すっぽりと闇に包まれた。こんな所で不意討ちされたらさすがのオレ様も降参だ。　➜51へ

292

門番というには、あまりにもあっけないヤツらだ。だらしなく伸びているヤツらを踏みつけ、中に入る。大きな机の上にツボを置き、しかめっ面をして座っている男に声をかけた。

「お前がタツだな。この町の出口を教えてもらいたい」

「正々堂々と勝負して、お前が勝てば教えてやろうではないか。3回勝負だ。良いな」

オレは大きくうなずいて、ヤツの正面に立った。

●1回目、タツの目は[F]、ゴエモンは[D]

●2回目、タツの目は[C]、ゴエモンは[G]

●3回目、タツの目は[I]、ゴエモンは[J]

いずれも9に近い方が勝ちだ。先に2回勝った方がこの勝負の勝者だ。

●**勝った　➜ 100へ**　　●**負けた　➜ 20へ**

293

「違う、オレはこの町で暴れているゴエモンではない！ヤツがオレに変装して、町を荒らしているのだ!!」

オレはなりふりかまわずわめき散らした。

「よし。舞台を貸そう。どちらが本物か、皆の前で勝負するが良い」

芸人が、皆の気持ちを代弁し、静かに言い放った。

「望むところだ」



292

「勝負だ！」タツは愛用のツボとサイコロを取り出した。

293

オレたちふたりは、町民にひっぱられ、舞台の上に上がった。

ニセゴエモンのポイントは７＋[H]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[B]で戦う。

●勝った　➜ 325 へ　　　　●負けた　➜ 407 へ

294

ヤツが激突した衝撃で、奥の間へ通じる扉が押しあけられてしまった。何と、その部屋には縄で縛られ、口に布をあてられたユキ姫がいるではないか。「助けて！」と、オレに涙をためた目で訴えかけている。

「待て！　姫を渡すわけには行かんぞ！」

いつの間に起き上がったのか、オレのニセ者が通せんぼをするような恰好で、オレの前に立ちはだかる。

鉄カブト、お守り、ヨロイの３つを持っているか？

●ＹＥＳ　➜ 342 へ　　　　●ＮＯ　➜ 167 へ

295

道中の疲れがこんなところで出てしまった。

オレは水中で足が痙攣をおこしてしまい、そのまま窒息してしまった。

ああ、なんて情ないラストなんだろう……。

ＥＮＤ

296

「こうなったら、体当たりしかない！」

決心し、2〜3歩下がる。助走をつけて、一気に突っこむ！

ドドーン!!

激しい音と同時に衝撃！　しかし、壁はビクとも動かない。何も起こりはしなかったのだ。体当たりでもだめか……。　➡ 232 へ

297

右に曲がり、進む。やがてその道は壁につきあたり、今度は右に道は続く。長い一本道だ。そしてまた、つきあたりを右に、道は折れていた。道なりに進む。

➡ 376 へ

298

カラスお化けなんて軽い軽い。オレに向かってくるなんて、10年早いぜ。

「あっ、こいついい物を持ってやがる」

カラス妖怪は、ふろしきに包んだ弁当を持っていたのだ。いただき！（**弁当入手。アイテムリストに記入**）

➡ 122 へ



299 米俵なんて、オレ様の相手じゃないさ。まずは下っぱどもを簡単に料理して、ウォーミングアップさ。砕け散るロボットの破片を踏み、前進する　→ 203 へ

---

300 ひとりの忍者に足を払われ倒れてしまった。

そして次の瞬間、もうひとりの忍者の刀がオレの腹に突き刺さった。

「ギェーン！」

オレは血泡を噴いて悶絶した。

「地獄へ落ちろ、ゴエモン！」

その言葉を聞いた瞬間、オレは息をひきとった。

END

---

301 広間に入ると女中たちが大勢集まっているので何事かとたずねると、これから薪能が催されるという。

〔頭脳〕＋Ｇが 10 ポイント以上あるか？

●ある　→ 332 へ　　●ない　→ 223 へ

---

302 一の廊下を見張っていた女中はとても弱いヤツでオレの敵ではなかった。

オレは軽くかわして左側の部屋に入った。　→ 368 へ

303

ヨロイを持っているか？

●持っている　→ 76 へ　●持っていない　→ 271 へ

304

殿様の後を追い、桃の廊下をまっすぐに進むと、反対方向よりなぎなたを持った御火之番の女中たちがやってきた。

「火の用心！」

これはマズイ。いそいで雨の廊下を左に曲がり、目の前の襖の開いている部屋に入った。　→ 288 へ

305

振り向くと、岩と岩の間からヌーッと出てきた権助の顔。やっぱりここは江戸時代か……!?

ガオ——ッ!!

いきなり権助が立ち上がる。その姿を見たオレは、またもその恐るべき姿に目を見張った。顔を見れば確かに権助に違いない。しかし!!　首から下は古代の恐竜そのもの……。権助トプスとでも言うべきか——。

→ 289 へ

306

このオレの唯一の武器、キセルを構える。

ピシ——ッ!!

ヤツの体をめがけて投げつけた。しかし、ヤツの固い

306

体には、何の効力もないようだ。平然とこちらを眺みつけている。そして、いきなり襲いかかってきたのだ！

ウウ……ッ。

あまりの重さに、まるで身動きがとれない。息苦しくなり、そして……。いつの間にか、ヤツの重さすら感じなくなっていた。

END

307

「ハハハ……。オヌシの負けじゃ。約束通り、有り金の半分をもらおうか」

（小判半分失う。割りきれない場合は切り上げて支払う。たとえば、小判3枚持っていれば2枚取られる。取られた分をチェックリストから消せ）　➡387へ

308

さて、どうやってこの浪人と勝負をつけたら良いものだろうか。鉄カブトを入手しているか？

●YES　➡164へ　　●NO　➡212へ

309

ヤツらの横腹に、キセルでとどめの一発！　腹を押さえ、のたうち回る虚無僧たち。逃げるなら今だ!!

必死で走る。しかし、ヤツらの回復力は、オレにひけを取らなかった。いつの間にか立ち直り、三人束になっ

て追って来る。

〝見せ物小屋だ〟――左手に小屋があり、町民たちが歓声をあげていた。オレはとっさにその小屋に飛びこんだ。

➔ 165 へ

ウン……!? あれは……。

先の方に、ボーッと青白い灯りのような物が見える。オレは、注意深くその光らしき物に近づいて行った。

➔ 246 へ

ごつごつした石の道が続いていた。しばらく歩くと、左に曲がる横道があったが、何か不吉な予感がする。とりあえず直進だ。 ➔ 280 へ

せきを切ってあふれ出した水に流され、必死で抵抗したが、いつの間にかオレの意識はなくなっていた。流れに逆って泳ごうとしていたのだが、あふれ出る水に飲み込まれてしまったということだけは、覚えていた。

我に返ったオレは、妙な場所にいた。着物も、濡れた様子はない。いったい、何がどうなっているんだ!!

➔ 359 へ

313

〝この音の正体を、どうしてもつきとめたい〞

オレの関心は、その異音に集中していた。何か、重大な鍵のような予感がするのだ。もう一度、耳をすまして音の方向を確かめる。確かに、この壁の奥に違いない！

「そうだ、天狗のウチワだ」

オレは、ウチワを持っていたことを思い出し、それを使ってみることにした。体力ポイント＋技術ポイントは、10以上あるか？

●ある　➡ 409 へ　　●ない　➡ 185 へ

314

上空を見上げ、身構える。カブトとヨロイのおかげで、金属卵の攻撃の半分はよけることができた。オレは、じっくり攻撃のタイミングを計った。

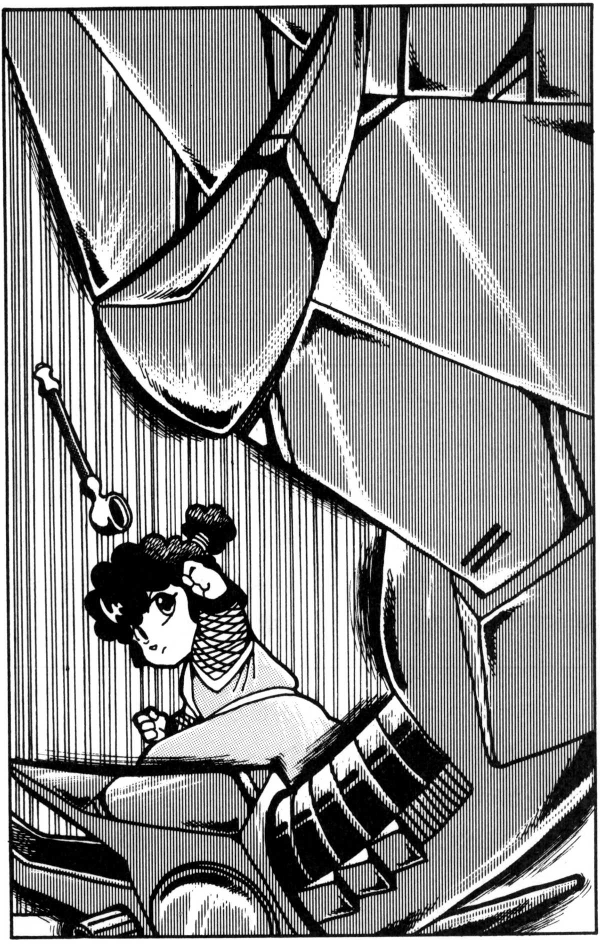
今だ!!

キセルを先頭のヤツに投げる。ロボットとは言え、鳥は鳥だ。腹の部分にキセル攻撃を受け、バタリと地面に落ちてきた。すかさず、キセルを拾い、また攻撃だ！

先頭の3体を撃ち落とすと、ほかのヤツは、恐ろしくなったのか、180度Uターンし、引き上げていった。

しかし、一体この町は何なんだ？　まるで異世界だ。ツルツルの道を歩きながら、オレは考え込んでいた。

➡ 267 へ



314

今だ!! 先頭のヤツにキセルを投げつける。ヤッタ! 命中だ。

315

七ベエ八ベエを何とかやっつけ、また歩き始める。それにしても運が良かった。2対1の勝負に勝てるなんて、あんなヤツのカゴに乗ったら最後、とんでもない所に連れて行かれるに決まってるさ。

「コッコッコッ!!」

ウーッ、またニワトリお化けだ。どうやらオレを追って来たらしい。ヤツは、あくまでもオレと一戦交える気だ。もう倒すしかない！　➡139へ

316

城壁を越えて二丸の邸内に入ると今度は大勢の侍に取り囲まれてしまった。

もはや逃げることは不可能だ。なんとかしなければ。

オレはキセルを持って身構えた。

侍たちは10＋[E]、ゴエモンは〔技術〕＋[F]で対戦せよ。

●勝てば　➡236へ　　●負けたら　➡199へ

317

女中とはいっても剣の作法を心得ているのか、見事な刀さばきでオレに迫ってきた。

戦いながら女中は声をあげた。

「誰かおらぬか、狼藉者じゃ、出あえ、出あえ―ッ！」

「くそーッ」

オレは、見張りの女中たちが集まってくる前に書庫か

ら逃げ出した。

廊下を走って屋敷の外へ出て、庭をかけ抜け城壁を越え、内堀の中へ飛び込んだ。

というわけでもう一度、江戸城内の最初からやり直してください。（**体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス1**）　→ 277 へ

318

廊下を進むと見張りの女中が出てきた。

マズイゾ！

手形を持っているか？

●持っている　→ 141 へ　**●持っていない**　→ 45 へ

319

やぶさか城之慎の必殺剣に対抗するには鉄砲しかない。そう思ったオレは、全速力でヤツの間合いから離れ、銃口をヤツの体に向けた。

一発でしとめなければ次の瞬間にオレは斬り殺されるだろう。

狙いすまして引きガネを引いた。

弾はやぶさか城之慎の心臓を撃ち抜いた。

オレは興奮した状態のまま大奥の前へ進んだ。

→ 95 へ

320

廊下に出ると便所を発見した。

目の前の見張り部屋から女中が出てきたので、急いで便所の中へ隠れた。

オレは息を殺してじっとしていた。

すると隣の部屋の地下の方から物音が——!?

忍者でも潜んでいるのだろうか!?

●隣りの部屋へ忍び込む　→ 29 へ

●廊下へ出て目の前の部屋へ入る　→ 61 へ

321

オレは、カニザウルスの集団めがけて突進した。めくらめっぽう、足蹴りを連発する。ヤツらは次々に倒れて行った。

フ——ッ、半分以上は倒しただろうか。しかし、さすがに疲れた……。**(体力ポイント、マイナス 1)**

カブトを持っているか？

●ある　→ 145 へ　　　**●ない　→ 17 へ**

322

渾身の力をこめて、蹴りを繰り返す。しかし、頑丈な岩トプスのヤツには、子どもの遊びくらいにしか感じられないらしい。

悠々とした態度で、オレの攻撃を受けていたが、突然、反撃の姿勢に転じた。かと思った瞬間……。オレの体は

322

巨大な岩トプスの下敷きになっていた。

息苦しい、身動きがとれない。オレの意識はだんだん薄れてゆく……。

END

323

「そんな言葉にだまされるゴエモン様じゃないぞ」

「そうか……。せっかくの申し出を断わるというのじゃな。では、さらばじゃ」

そう言い残し、その武士は後ろも振り返らず走り去って行った。命を取られずにすんだだけで良しとしよう。

➜ 163 へ

324

そこは、長屋風の住 居が密 集した、下町であった。住居地区か……。また、新たな町に送りこまれたのか……。

どこをどう進んだものかと思案にくれていると、道で遊んでいた子どものひとりがオレの顔を指さして叫んだ。

「ウソつきの大ワル、ゴエモンだ――っ！」

その声に弾かれたように子どもたちは駆け出し、それぞれの家に帰ってしまった。

〝ウソつきの大ワル……!?　それにしても、何でこんな町で子どもたちがオレの名前を知っているんだ？〟

➜ 89 へ

325

許せないことに、ヤツはふところに小刀のような物を忍ばせていたのだ。これを使って多くの町民を傷つけたに違いない。

ピシ――ッ！　キセルを、ヤツの手元めがけて飛ばす。

「ウ――ッ！」

手首を直撃され、ポロリと小刀を落とすニセゴエモン。すぐさまその小刀を拾い、手首を押さえてうずくまっているヤツの脇腹にとどめを刺した。

「皆、聞いてくれ。このオレはこんな物騒な刀など持ってはいない。オレは、ただの通りすがりの旅人だ。殿に呼出しを受け江戸城へ向かっているのだ」

見せ物小屋に来ていた者たちは、オレの言葉を信じ、納得してくれたようだ。

「江戸城には謎の怪魚が住みつき、町には異星人がいると聞くぞ。どうぞお気をつけて」

と忠告してくれる者もいた。しかし、この町を抜けるには、まだまだたくさんのワナが待ち受けているに違いない。忠告してくれた男に礼を言い、小屋を出た。

→ 416 へ



326

「ゴエモン、とうとうここまでたどりついたな。待っていたぞ……」

部屋の奥の扉があき、またもや、ニセゴエモンの登場だ。倒すしかない！　とは言え、オレと瓜ふたつの人間を殺るのは、余り気分の良いことじゃない。

頭脳ポイントは５以上あるか？

●ＹＥＳ　➜166へ　　●ＮＯ　➜412へ

327

周囲を見渡すが、人影らしき者はない。

「私ですよ、私」

何と、言葉を発しているのは、社殿の前に置かれている狛犬だったのだ。

「ま、まさか……」

「信じられないでしょうが、確かに今しゃべっているのは私です。あなたを待っていましたよ」

やはり、狛犬の口もとが動いている。音の正体は、間違いなくこいつだ。

「あなたを次の町に御案内しましょう。次の町へは、この賽銭箱のどちらか一方にとびこまなければなりません。右、左、どちらを選ぶかはあなたの自由です。もしも、無事に地下の町へたどり着いたなら、そこを探って、出口を見つけ出して下さい」

327

それだけ言うと、狛犬の口はまたもとの置き物の口に代わり、その後は何を尋ねても、答えてはくれなかった。仕方ない。出発するか。

●右の箱へ　➜ 87 へ　　●左の箱へ　➜ 135 へ

328

少し歩くと、明るくて広い道に出た。ここでまた、左折か右折か、決めなければならない。

●左折する　➜ 376 へ　　●右折する　➜ 359 へ

329

向こうは5人組、こっちは体ひとつ。どうやって戦ったらいいものか……。

「おい若僧、もしお前が赤い巻物を持っているなら、それと引きかえに見逃してやってもいいぞ」

さてどうする？

●巻物を渡す（持っている人に限る。アイテムリストから赤い巻物を消す）　➜ 137 へ

●巻物がない、あるいはあっても渡さない　➜ 421 へ

330

固い岩のような物につまずいたような恰好で、オレはバランスを失い、前のめりになってしまった。

バッシャーン!!

オレが倒れ込んだ所は、暗くてはっきりはしないが、

330

おそらく池なのだと思う。そこは……巨大な魚のたまり場だった。口をパクパクさせながら、恰好の餌が飛びこんだと言わんばかりに迫ってくる！ → 74 へ

331

苦戦の末、巨大なニワトリを倒し、番人のいなくなったその道を進んだ。しかし、100 メートルも歩くと、道は突然そこでおしまいになっていた。オレは、田んぼの中でなす術もなく立たずんでいた。

「仕方ない、あきらめて田んぼの中を歩くか……」

思案の末、オレは決心して田んぼにとび降りた。だが、ぬかるみの中を行くのは、思ったより重労働だった。**(体力ポイントマイナス1。ただし、ここで弁当を持っている人は、それを食べて体力ポイント、プラス2。弁当をアイテムリストから消す)**

これじゃ、まるで沼だ、と心の中で叫びつつ先を進む。オレの無恰好な歩き方をあざ笑うかのように、軽い足取りで向かって来るヤツがいる。コエをかついだ与作だ！

先制パンチでやっつけなければ、田んぼの中での戦いが長びくと絶対に不利だ。

●小判で目つぶし（小判のある人に限る） → 123 へ

●キセルでコエを狙う → 171 へ

332

このまま女中姿で御守殿内をうろつくのは危ないと思ったオレは、女中衣装部屋にもどり能役者の衣装に着替える。**（頭脳ポイント、マイナス２）**　**→ 253 へ**

333

俊敏な動きでオレを攪乱させようとする女忍者の足元を狙い、キセルを投げつけた。うまいぐあいにキセルは女忍者の足首に当たり、女忍者はひざまづいた。

オレはこのときとばかり飛びかかり、首を絞めた。

数分後、女忍者は息絶えた。**（体力ポイント、技術ポイント共にマイナス１）**

すると、今度は後ろから殿が斬りかかってきた。体力ポイント＋技術ポイントが８ポイント以上あるか？

●あれば　→ 63 へ　　　　**●なければ　→ 47 へ**

334

「ゴエモン、江戸城はそんなに甘くないわ。覚悟されよ」

女中のなぎなたが、一瞬のうちにオレの胸を貫き……。

残念ながらオレの人生はここで終わってしまった。

END

335

頭脳ポイントは７以上あるか？

●ある　→ 270 へ　　　　**●ない　→ 173**

336

今のオレには鉛のふとんをはね返す力は残っていなかった。

オレはもの凄い重圧の中で絶命した。

END

337

しかし、この町（？）は異常に暑い。静まりかえった道を、汗をふきながら前進を続ける。

ザー、ザーッ。

確かに何かの音が聞こえる。オレは耳をすまし、音のする方向を確かめた。

〝前進だ〟

音の根源に向かって早歩きだ。

やっぱり……。オレのカンは狂っちゃいなかったぞ。目の前に小さな川が流れている。

カラカラの喉をうるおし、少し休けいだ。(体力ポイント、プラス1）

さて、この先どちらに歩けばよいか。

●右には岩山が広がっている　➜ 209 へ

●左は田園地帯だ　➜ 65 へ



338

あまりにも突然の出来事に、攻撃の手が、一瞬、出遅れてしまった。

飛び起きた岩トプス（？）は、オレに、キセルを投げ飛ばす暇さえ与えず、のしかかってきたのだ。押しつぶされ、身動きすらとれない。息苦しくなり、だんだん意識を失い……ついには岩トプスの重ささえ感じなくなってしまった。

END

339

「オヌシの負けじゃ」

武士はニヤリと笑い、言い放った。

「……。刀を、刀を貸せ！」

「よかろう。観念したのじゃな」

その武士は、静かに刀を差し出した。こんなヤツに斬られて果てるよりも、自ら命を絶った方がマシだ。オレは刀を奪い取り、思いきり自らの腹につき立てた。

END

340

しばらくすると、タツマキはすっかりおさまり、あたりはウソのように静かになった。

タツマキ、ツボフリのタツ。ヘタなダジャレか、くだらない謎解きのようだが、もしかしたら……。 ➡196へ

341

ガラッ！

扉を開け、一気にその店へ踏み込む。

何とそこでは、職人風の男が3人で小判作りに励んでいたのだ。ニセ金作りの現場に遭遇してしまったというわけか……。そして、奥の男——。この男を見てオレは、もう一度驚いてしまった。なんと、オレそっくりのニセゴエモンがデンと構え、職人3人を監視していたのだ！

「キ……貴様は!?」

雇い主とオレの顔を交互にながめ、言葉を失くしている職人たち……。　➜ 405へ

342

力の限り戦うしかない。この勝負には、オレの命だけじゃなく、ユキ姫の安全もかかっているのだ。オレは、仁王立ちしているニセゴエモンを睨みつけた。

ニセゴエモンは8＋[E]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[H]で戦う。

●勝った　➜ 39へ　　　**●負けた　➜ 7へ**

343

歩きにくい道は避けよう。そう判断し、オレは、左の道を行った。少し進むと、その道は少し広い踊り場のような所に出て、その道はそこで行き止まりであった。道は右に続いている。

343

オレは、踊り場の床に白い巻物が置かれているのを発見した。何かの役に立つかも……。いただいていく。**(白い巻物入手。アイテムリストに記入。ただし、一度ここを通った人は関係ありません。)**　→ 71 へ

344

何が起こるかわからない。触らぬ神にたたりなしだ。オレは、またうんざりするような地下迷路を進んだ。道はすぐに行き止まりになり、オレは自動的に左折させられた。しかし、その道もまたすぐに終わり、今度は右折だ。

「あれ……？」

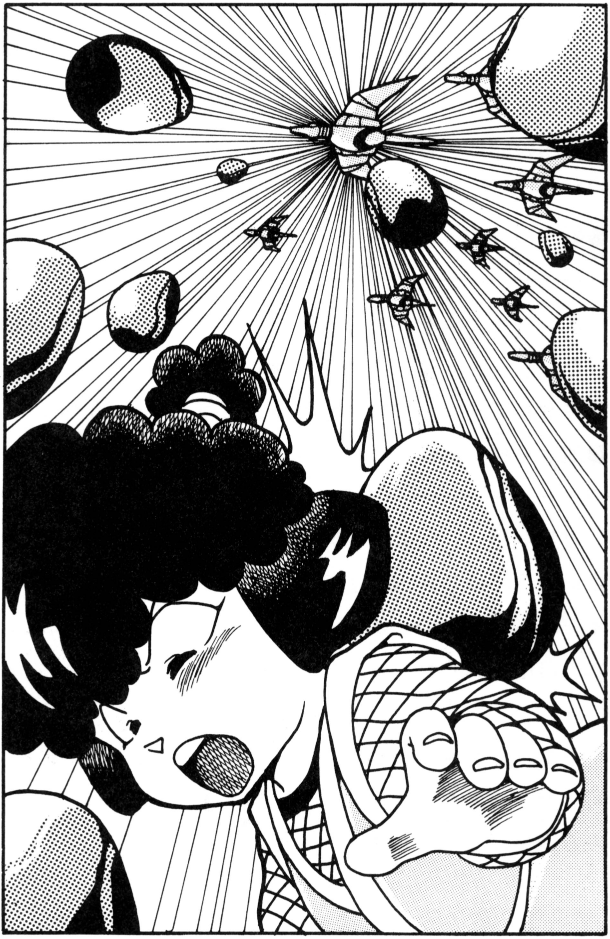
右折する手前で、白い紙切れのような物を発見した。〝城の地下で、私は……〟――その紙切れには、ただそれだけしか書いていなかったが、城とは……江戸城のことか？　とりあえず、その紙切れをふところにしまいこんでおく。**(メモ入手。アイテムリストに記入し、頭脳ポイントをプラス1せよ)** 道なりに右折し、また進む。

→ 136 へ

345

ガガ――ッ。

空から機械音のような音が聞こえ、鳥型ロボットの大群がやってきた。



345
空から鳥型ロボットの大群がやって来た。金属卵の集中攻撃だ。

345

ポトン、ポトン。

ヤツらは、金属製の卵のような物を落としてくる。不意討ちを食らい、なすすべもなく立ちすくんでいた。固い金属の卵は、容赦なくオレの体に落とされる。ピンチだ!!

●戦う　➡ 153 へ　　●逃げる　➡ 41 へ

346

オレはキセルを持ち、迫る巨大魚群団を必死で振り払った。しかし、このままでは勝ち目はない。

●キセルで防御しつつ、泳げるまで行く　➡ 26 へ

●池から這いあがろうと試みる　➡ 58 へ

347

攻撃開始は、ロボット群団の方が一瞬、素早かった。オレのつるはしが飛ぶよりも早く、ヤツらは束になってオレの体の上にのしかかって来たのだ。押さえこまれ、体の自由を奪われ、つるはしさえも奪われてしまったのだ。

ロボットの中の一機が、オレのつるはしを振りあげる。何と言うことだ……。オレの武器が、オレの息の根を止める道具になってしまうなんて!!

END

348

松の廊下の右側を走っていくと、中庭で小坊主たちがおしゃべりをしていた。足を止めて耳を傾ける。
「今夜、大奥で薪能が催されるらしいよ」
「観に行きたいねえ」
「大奥は男子禁制だから僕たちは無理だよ」
（頭脳ポイント、プラス２）
そして御座間へ向かった。　➜ 383 へ

349

大事な使命を忘れて酒を飲むとは不届千万。
よって、ペナルティーを言い渡す。
では、江戸城内の最初からやり直してください。
（体力ポイント、マイナス２）　➜ 277 へ

350

真新しい木の香がにおう檜作りの浴槽である。
オレは着物を脱いで浴槽に入った。
たちゆらぐ湯の気。
「ああ、いい湯かげんだ」
疲れた体が一気になごむ。**（体力ポイント、プラス２）**
しかし、その後が最悪だった。
だんだん、お湯が熱くなってきたのだ。
その上、見回りに来た女中に見つかってしまい、オレは裸で浴槽に入った恰好でなぎなたを突きつけられた。

350

こうなったら戦うしかない！

女中は６＋[G]、ゴエモンは〔体力〕＋[A]で対戦。

●勝てば　➡ 77 へ　　**●負けたら　➡ 125 へ**

351

では、江戸城内の最初からやり直すことになります。

諦めないでがんばってください。

（体力ポイント、技術ポイント、頭脳ポイント、共にマイナス１）　➡ 277 へ

352

いつのまにか、オレは自分でもおどろくほどの実力をつけていたようだ。

斬りかかる女中たちをけちらして前へ進んだ。

（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス１）

➡ 13 へ

353

足音を忍ばせ、音の源を探りに進む。

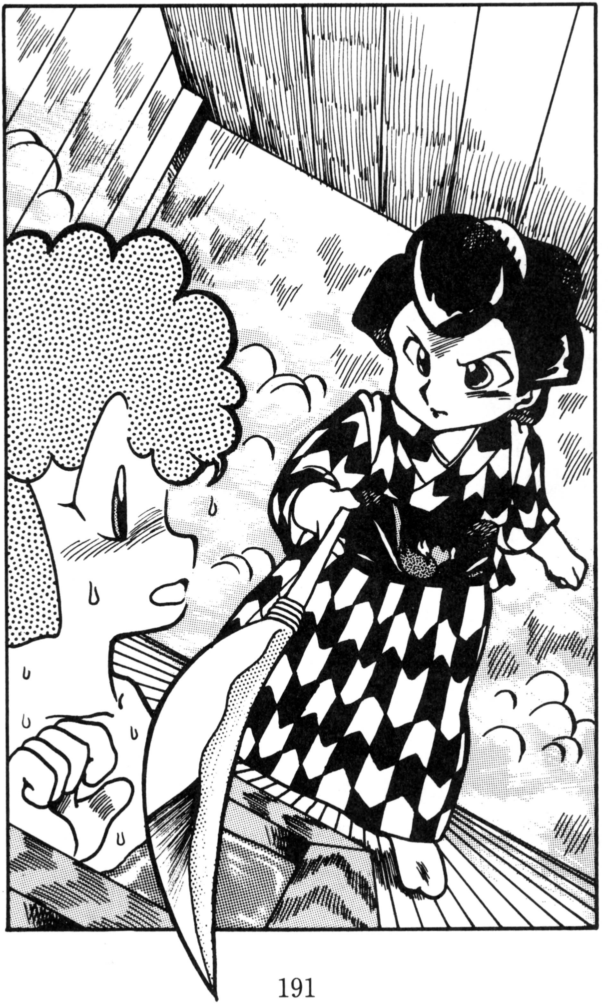
ポンッ！

誰だ!?　何者かがオレの肩をたたく。　**➡ 305 へ**

354

正気に戻った岩の恐竜、岩トプスが、突然、低い声で話しかけて来た。

「おヌシ……この戦いに勝ち目はないぞ。小判を持って



350 「何者!!」女中はオレを見つけるとサッとナギナタをかまえた。

354

おるか？　２枚差し出せば、おとなしく退散してやってもよいぞ」

この岩、言葉まで話せるというのか！　オレはこの驚異の出来事に空恐ろしくなってきた。

●小判を差し出して許してもらう　➜ 34 へ

●戦って倒すしかない　➜ 178 へ

355

さっきの岩の腰かけにまた座り直す。オレを乗せた腰かけは、再び地上へとオレを運んでくれた。

地上世界へもどったオレを出迎えたのは、いかつい顔をした武士だった。

「勝負じゃ！」

いきなり刀を抜いてオレを眺みつける！現在の体力ポイントは？

●５以上　➜ 147 へ　　**●４以下　➜ 115 へ**

356

店主の札はB、ゴエモンの札はE、どっちが偶数か？偶数の札が勝ち。勝負がつかない場合は次のアルファベットを使って再勝負。店主はC、D……、ゴエモンはG、H……と使ってゆく。**(勝ったら小判６枚、負けたら 16 枚マイナスし、アイテムリストにお守りを記入)**

お守りを受け取る。ウン……!?　何か、妙にふくらん

356

でいるぞ。さっそく中を調べてみると、小さく折りたたまれた紙切れのような物が出てきた。
〝この町の終点はツボフリのタツ。必ず、ヤツに勝たねばならないぞ〟
　そうか……ツボフリのタツを探し出して、勝負を挑めば良いのだな。(**頭脳ポイント、プラス1**)

➡ 180 へ

357

「オヌシ、この期に及んでなおもしらばっくれるのか」
「本当に、何だかわからないのだ。私は、たった今この町に到着したばかりなのだから」
「……そういえば、あのゴエモン群団とはちと声が違うようじゃ。オヌシ、本当に何も知らぬのか？」
　うなずいたオレを信用してくれたのか。その浪人は、思いもかけないことを教えてくれた。何とこの町には、ゴエモンと名乗る、オレそっくりのならず者が3人もいて、民衆をおびやかし続けているのだという。
「オヌシが本当にヤツらの仲間でないと言うならば、ヤツらをやっつけるのだ」
　浪人はそう言い残し、去っていった。　➡ 213 へ

358

　まずは３人の使用人たちが、使っていたかなづちのような物を手にし、オレに詰め寄る。
「御主人さまをなじる者を容赦はせんぞ！」
　背中と胸に同時に一撃を加えられ、身動きのとれなくなったオレを３人がかりで押さえつけ、主人の前に差し出した。
「御主人さま、とどめを！」
「冗談じゃない、本物がニセ者に殺られるなんて、道理に合わんぞ！」
　しかし、オレの精一杯のもがきもそこまでだった。ニセゴエモンの刀が、オレの心臓を突き破った……。

END

359

「なんだ、入口にもどってきたんじゃないか……。また振りだしか……」
　ふと気づくと、オレはもと来たところ、つまりこの地下迷路の入口に立っていたのだ。　→ 93 へ

360

　今度は三方向に道が分かれている。ひとつは、今歩いている道をそのまま直進する道、そして、残るふたつは、左と右にそれぞれ曲がる道だ。
　つまり、オレは四つ角交差点のまん中に立っていると

360

いうことだ。

●直進する　➜ 428 へ　　●左折する　➜ 120 へ
●右折する　➜ 40 へ

361

しばらく歩くと、階段が見えて来た。上に続く階段らしい。出口か……!?　しかし、この階段を昇るには、手前の鉄の門を開けなければならない。

門の前に 3 本の筒が置かれている。そして壁には注意書のような物が貼ってあった。

「この階段は、この町の出口です。ただし、鉄の門を開けたいなら、赤、青、白の 3 種の巻物をこの筒に入れなければなりません。三つの巻物を入れたなら、鉄の門が開き、この町を出れるでしょう」

赤、青、白の 3 つの巻物が揃っているか？

●ＹＥＳ　➜ 57 へ　　●ＮＯ　➜ 121 へ

362

いずれにしても、広大な海に囲まれた見知らぬ島に置き去りにされたことは間違いない。何とかしてここを抜けるしかないのだ。少し周囲を探索してみよう。

「こんなところに洞窟が……」

オレは、薄暗い抜け穴のようなものを発見した。

●入ってみる　➜ 282 へ　　●やめておく　➜ 42 へ

363
オレは、狙いの的を米俵型ロボットに絞った。
敵は9＋[B]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[F]で戦う。
●勝った　➡ 299 へ　　　●負けた　➡ 347 へ

364
この町のどこかにおみっちゃんが捕われているはず。彼女を助けないことには、この町を出るわけにはいかないのです。
入口にもどって再チャレンジ！　➡ 105 へ

365
オレには毒に堪えるだけの体力が残っていなかった。
だんだん、目の前が真暗になってきてオレは人生のピリオドをうった。

END

366
葵の局は9＋[F]＋[J]、ゴエモンは〔技術〕＋〔頭脳〕＋[B]で対戦せよ。
●勝てば　➡ 160 へ　　　●負けたら ➡ 422 へ

367
ぬき足、さし足、忍び足で屋敷の中に入ると人の気配はない。
オレはどんどん奥へ進んだ。
すると突然、オレの目の前を鎖の音が奔った。

367

ブルン、ブルンッ——

忍者が鎖鎌を振り回している。

「飛んで火に入る夏の虫とは、お前のようなヤツのことじゃわ。フッフッフッフッ……」

不敵な笑い声をあげて忍者は迫ってくる。

つるはしを持っているか？

●持っている ➡ 12 へ　　**●持っていない** ➡ 108 へ

368

この部屋は納戸だった。

ここでしばらく休んでいくことにした。**(体力ポイント、技術ポイント、共にプラス2)**

納戸の中を見渡すと大ダコが置いてあったので、オレはそれをいただき廊下へ出た。**(大ダコ入手)**

さあ、いよいよ御殿の間へ突入だ！ ➡ 15 へ

369

懐に持っていたインロウを目の前に差し出して侍たちの中へ突っ込んだ。

すると意外なことに、侍たちは刀を鞘にもどし、地面に平伏した。

後ろを見ると忍者たちは追ってこない。

「こりゃどうなってるんだい!?」

オレが呆然としているとひとりの侍が言った。

369

「白鳥堀に潜りなされるがよろしい」

オレはその言葉を素直に聞き、先ほどの堀にもどり水の中へ飛び込んだ。**(頭脳ポイント、プラス2)**

→ 261 へ

370

行くぞ、岩トプス!!

岩トプスは7＋[D]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[B]で戦い、ポイントを比較せよ。

●勝った → 114 へ　　**●負けた → 322 へ**

371

「若いの……お前、なかなかやるではないか。よし、小判3枚で特上の部屋に通してやろう」

久々に布とんの上で休めるぞ。**(小判3枚失う。リストから消せ。体力ポイント、プラス3)　→ 260 へ**

372

ド——ンッ！

正面にいたふたりに、いきなり体当たりをお見舞し、すぐさまオレは駆け出した。もうひとりの武士が、刀を抜き、追って来る。

武士のポイントは3＋[B]、ゴエモンは〔技術〕＋[E]で応戦せよ。

●勝った → 396 へ　　**●負けた → 244 へ**

373

「ち、違う！　オレはつい先ほどこの町に来たばかりだ。ヤツは変装し、オレの名を語って暴れ回っている大悪党なんだ。信じてくれ！」

　しかし、小屋にいた町民たちは、オレの言葉を信じてはくれなかった。

「どっちが本物か勝負しろ！」

　口々に騒ぎ立てる。この手で、ニセゴエモンを倒すしか、オレが生き伸びる道はないのか……。

　お守りを持っているか？

●ＹＥＳ　→84へ　　　●ＮＯ　→181へ

374

　さて、どうやって倒したら良いだろう。つるはしを持っているか？

●ＹＥＳ　→198へ　　　●ＮＯ　→406へ

375

「ありがとう、ゴエモンさん。やっと自由になれました。これを……」

　ユキ姫は、オレに巻物を差し出すと、急ぎ足で小屋を去った。

　巻物を広げてみる。

〝この小屋の奥へ進み、朱色の扉をあけよ。そこは清水の舞台である。この町の出口は、すなわちその舞台。意

375

を決して飛び降りよ。次の町にたどり着くはずじゃ″

これは……!!　やっとこの町ともおさらばできるってことか。(頭脳ポイント、プラス１)　➜ 402 へ

376

バタン!!

大きな音をたてて、鉄のさくが降りてきた。これ以上は進めないということか……。

バタン!!　また、音。

今度は、オレの後ろに鉄のさくだ。閉じこめられてしまったのか……。

「ウン？」

見ると壁が扉のようになっている。この壁の奥に部屋があり、どうやら、オレをそこに入らせようとしいるらしい。前後の頑丈な鉄のさくは、簡単に押しのけることは不可能だし、この扉をあけて、中に入るしか道はなさそうだ。決心して、扉をあけた。

シュ――ッ!!

扉をあけたとたん、ものすごい臭いだ。ここはガス室なんだ。このオレを中毒死させようって計算だな。

現在の体力ポイントは？

● 5 以上　➜ 403 へ　　　● 4 以下　➜ 419 へ

377

身をかがめ、天井の低い道を行く。しばらく進むと、その歩きにくい道は終わり、今度は道が左に折れていた。やっと、窮屈な思いから解放された。背を伸ばして歩いていると右へ折れる横道があった。さてどうする？　このまま直進するか、右の横道に入るか。

●直進する　➜ 119 へ　**●右折する**　➜ 359 へ

378

「ダメだ。体が思うように動いてくれない！」

普通だったら、カラスなんかに負けてしまうオレ様じゃないのだが、長旅の疲れか、戦いは、オレの方が数倍不利に展開していた。

オレは、素早く体勢を入れかえ、逆方向に猛スピードで駆けだした。逃走作戦だ！　**（体力ポイント、頭脳ポイント、共にマイナス１）**カラス妖怪は、早々と追撃をあきらめたが、油断は禁物だ。そのままの勢いで、海の方へ一気に走る。　➜ 395 へ

379

巻物のメッセージ通り、オレは奥へ奥へと進んだ。つきあたりに扉があり、それを開けると、目の前に稲穂がゆれていた。田んぼだ。

妙に体が軽くなった。不思議なことに、オレは今までの疲れをいっさい忘れ、体中に新たな血がみなぎるのを

379

感じた。（体力ポイント、プラス２）

シュルルル……。

上の方で異音が。外を見上げると、さっきまでいたはずのお釜型の宿屋が宙を飛んでいる。お釜のてっぺんには〝通りすがりの未来人〟の姿。そうか、自分たちの世界にもどる日が来たのか……。オレは空飛ぶ物体に手を振り、未来人もそれに応えてくれた。　→ 91 へ

380

目の前に広がる堀の中に飛び込むか、それとも南の方へ逃げるべきか。オレは迷った。

●堀の中へ飛び込む　→ 261 へ

●南の方へ走っていく　→ 172 へ

381

敵は５＋[H]、ゴエモンは〔技術〕＋[C]で対戦。

●勝てば　→ 30 へ　　●負けたら　→ 157 へ

382

「曲者じゃ、みんなお出合いください！」

女中のひとりが屋敷中に聞こえるような声で叫ぶ！すぐさま見張り部屋の中からなぎなたを持った女中が大勢出てきた。

●戦う　→ 109へ

●全速力で前へ進む（体力ポイント、マイナス２）→13へ



379

シュルルル……。飛び去ってゆく未来人に、オレは力いっぱい手を振った。

383

御座間に忍び込みしばらく進むと、突然、背後から声が――

「やっとここまで来たか、ゴエモン」

振り向くと、そこには立派な身なりをした侍が立っている。

「拙者の名はやぶさか城之慎、お前の命を頂戴いたす」

そういうと、その侍は刀を水平に構えて斬りかかってきた。

やぶさか城之慎は、8＋D＋G、ゴエモンは〔技術〕＋A＋Jで応戦せよ。

●勝てば　➜ 127 へ　　　　**●負けたら　➜ 143 へ**

384

ヨロイが壁の圧力から救ってくれた。

オレは部屋を脱出し、廊下を書庫の方へ進んだ。**（体力ポイント、マイナス１）　➜ 176 へ**

385

とっさに持っていたキセルを構え、振り回す。しかし、ヤツの固い甲らに、オレのキセルは通用しなかった。

苦戦だ。旅はまだ始まったばかり。こんな所でカニのオバケにやられるわけにはいかないのだ。幸い、ヤツの足は、そんなに速いようには見えない。ここは逃走作戦。オレは、わき目もふらず駆けだした。　**➜ 177 へ**

386

　しばらく歩くと、道のまん中に、大きな岩があった。まるでこのオレ様の行く手をさえぎるかのように、その岩はデンと構え、オレを睨みつけているようだ。

　しかし、何でこんな所に岩が……？

●気になるのでさぐってみる　➡ 210 へ

●無視してわきを通り抜ける　➡ 162 へ

387

　一番始めに会った町人といい、この男といい……。この町はいったい何なんだ!?

　怒りに震えながら、早足で進む。

「オ――ット、兄ちゃん、この先へ進みたいなら勝負するしかないぞ。このオレ様は、この道の番人だ。オレに勝たない限り、この先を通らせるわけにはいかねえぞ」

　両手で通せんぼをしている、目つきの悪い若者が叫ぶ。もう、何が何だかわからなくなってしまった。〝どうにでもなれ〟と、捨てばちになり、勝負を受けてしまった。

　敵は[J]、ゴエモンは[E]で勝負。9 に近い数字の方が勝ちだ。さて……。

●勝った　➡ 2 へ　　　　**●負けた　➡ 99へ**



388

木にもたれて休んでいると、後ろでバサリと音が聞こえた。
「誰だ!?」
闇の中から、ヌーッと姿を現わしたのは、やせた、鋭い目の浪人だ。
現在の体力ポイントは？

●6以上 → 308へ　●5以下 → 212へ

389

たった今、御用ききのヤツと一戦交えたばかりだ。体力の無駄使いはやめておこう。彦兵衛には気づかぬふりをして、早足で逃げた。**(体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス1）** → 310へ

390

橋の裏側を這っていくのは、今のオレの体力では無理だ。諦めて、比較的警護の少なそうな南側から泳いで渡ることにした。
体力ポイントが4以上あるか？

●ある → 200へ　●ない → 264へ

391

ゆっくりと〝舞台〟の端まで進み出た。清水の舞台か……。
下を見ると、目がくらみ、くじけそうになる。オレは

391

まっすぐ前を見つめ、両手でお守りを握りしめた。
一気に、飛ぶ！
オレの体は、宙を舞った。　➡ 55 へ

392

まっすぐ歩いていると、途中に１本、左に折れる横道があった。壁一面に、子どもの落書きのようなものが描いてある道だ。

●そのまま直進する　➡ 361 へ

●左折してみる　➡ 88 へ

393

オレに向かってくる者は倒して行くのみ。つるはしを構えて、応戦だ！
鉄カブト、お守り、ヨロイの３点をそろえているか？

●ある　➡ 281 へ　　●ない　➡ 233 へ

394

「ヨウコソ……。ワタシは、通りすがりのミライジン。ここでホテルをやりながら、ワタシのセカイへ帰る日を待っているのデス」
ぶ、不気味な所へ入りこんでしまったぞ。体を休めて、夜が明けたら早々に引きあげよう。通された部屋で、久々に大の字になって寝る。
〝ヒー、ヒーッ〟

394

力ない泣き声らしきものが聞こえる。確かに、オレが寝ているこの床の下から……。

●気になるので正体をつきとめる　➡106へ

●気持ちが悪いので宿を出る　➡75へ

395

オレは、海へ続く道を足早に歩いた。やがて、まっ青な広い海が目の前に広がった。はるか向こうに、小さな島が見える。あの島に何かあるかも……。しかし、とても泳いで渡れる距離ではない。広大な海を前に、どうしたものかと、しばし考える。

ドドーーン。

地響きがしたかと思うと、いきなりイノシシもどきの出現だ。

「ワタシハ、イノシシセイジン」

それだけ言うと、ヤツは突然オレに体当たりして来たのだ。

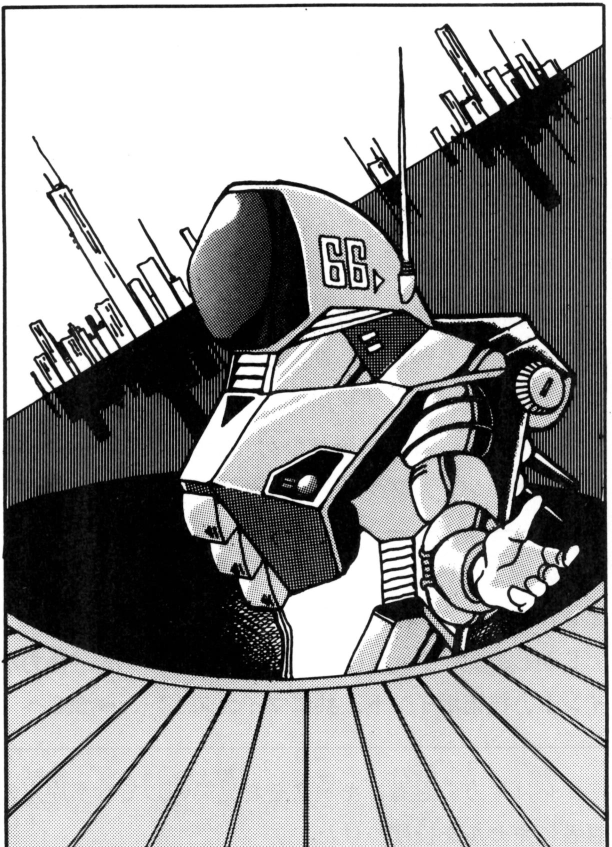
ギャーーッ!!　**➡250へ**

396

ヤツの足元をめがけ、キセルを飛ばす。

ビシッ!!　オレのキセル攻撃をまともに受けたヤツは、足を押さえ、しゃがみこんでしまった。

今だ!!　ヤツの刀を奪い取り、胸にとどめの一撃！



394

お釜のフタが開き、変なヤツが顔を出した。「ワタシは未来人……」

396

「ウッ……、ツ……ツボフリのタツ……」

そう叫びつつ、ヤツは力尽きた。ツボフリのタツ？　何かの暗号か!?　ともかく、追手が来ないうちにこの場を離れよう。早足に先を急ぐ。　→ 180 へ

397

「腹が減っては戦はできぬ」

まずは平椀の大鮒濃しようと山椒粉をつづいて大皿のうなぎ蒲焼、丼煮蓮根、そして飯を三杯、最後に鯛と葉付大根の汁をかき込んで、ああ腹一杯。

「満足ざんす——ゲプッ」

飽食した後、オレは隣りの女中衣装部屋へ向かった。

（体力ポイント、プラス 2）　→ 221 へ

398

この廊下を見張っていた女中はなかなかのスゴ腕でオレは少々てこずった。

しかし、なんとか倒して左側の部屋に入った。**（体力ポイント、技術ポイント、共にマイナス 1）**　→ 368 へ

399

オレは片方の忍者にキックをお見舞いしてもう片方の忍者にキセルを投げつけた。

そのキセルは見事に忍者の顔面をとらえ、オレは難なく危機を脱した。**（体力ポイント、技術ポイント、共にマ**

399

イナス２）

そして、残るもうひとつの赤いボタンを押してみた。

➡ 239へ

400

なぎなたで斬りかかってくる女中たちをかわして宴の廊下に飛びあがり、楓の廊下から東庭の梅の廊下へ風のごとく走った。

そのときだ！

耳をつんざくような銃声が鳴り響いた。

ドヒューンッ、ダーンッ、ドンッドンッ……

足軽の鉄砲隊が待ちぶせていた。

ヨロイを持っているか？

●持っている　➡ 64へ　　●持っていない　➡ 69へ

401

見るからに威風堂々とした建物である御守殿。

玄関口にはいかにも強そうな門番がふたり立っている。

「ここから入るのは無理だな」

オレは勝手口の方へ移動した。

先ほど、大工職人になりますし御錠口を通過したか？

●通過した場合は勝手口へ　➡ 62へ

●通過していない場合は屋根裏から女中衣装部屋へ忍び込む　➡ 221へ

402

巻物の指示に従い、オレはユキ姫がとらえられていた奥の間へ進んだ。つきあたりには、これも巻物の指示通り、朱色の扉がある。思い切って扉をあけた！

フ――ッ!! 何なんだ、これは!!

扉の外は板張りの縁側のようになっていた。下をのぞいてみたが、まったく何も見えない。ということは、このはるか下に、次の町があるのか……。そして、このオレに、ここから飛び降りろと言うのか!! 不安と恐怖で身震いしたまま、オレはその〝舞台〟とやらの上に立ちすくんでいた。

しかし！ 男が一度決心したことは、簡単に曲げられはしない。オレは何としても江戸へ行かねばならないのだ。そこから飛び降りる決心を固め、オレは一歩、二歩、進み出た。

お守りを持っていて、しかも体力ポイントが6以上あるか？

●YES → 391へ　　●NO → 429へ

403

手で顔を押さえ、急いで扉をあける。フーッ、とんだ所に入りこんでしまった。外に出て、すぐに扉を閉めて、大きく深呼吸だ。不思議なことに、さっきまでの鉄のさくは、いつの間にか消えてなくなっていた。(**体力ポイン**

ト、技術ポイント、共にマイナス１）

403

また、地下迷路を歩く。すぐに壁につきあたり、オレは自動的に左折させられた。しばらくは、広い道が続き、横にそれる脇道もなかった。つきあたりを、またもや道なりに左折する。　➡ 392 へ

404

少し進むと、また左に折れる道があった。曲がってみるか、このまま天井の低い道を行くか？

●左折する　➡ 426 へ　　●直進する　➡ 279 へ

405

「お前たち、こんな悪党のもとで働くんじゃない。ヤツはニセ者だぞ！」

職人３人に向かって啖呵を切る！

しかし、ヤツらはニセゴエモンに法外な報酬をもらっているのか、あくまでも雇い主に忠実な姿勢を崩さない。

「黙れ、ニセ者はお前の方だ！」

ひとりの男が立ち上がり、ほかの者もそれに続く。使用人３人を含め、４対１の戦いか…。不利な勝負をしいられてしまったぞ。

頭脳ポイントは７以上で、鉄カブトを持っているか？

●ＹＥＳ　➡ 182 へ　　●ＮＯ　➡ 53へ

406

化け物と睨み合いながら、オレはこいつの退治方法を考えていた。

ピシ——ッ！

ヤツの方が、一瞬、決断が早かったようだ。いきなり刀を振り降ろしてきた。左腕に深々と刀を突きさされ、オレはその場に倒れこんでしまった。オレの左腕から刀を抜いた化け物は、今度は背中に……。オレは、この恐ろしい怪物のえじきになってしまったのだった。

END

407

情けないことに、武力は、ヤツの方が一枚も二枚も上であった。ヤツは、ふところに小刀のような物を隠し持っていたのだ。

町民が息を飲んで見守る中で、オレは小刀で胸をつかれ、その場に倒れこんでしまった。苦しみもがくオレの背中に、ヤツはとどめの一撃を加えた。オレそっくりのニセ者に殺されてしまうとは……！

END

408

オレは残った体力で僧の首を絞めあげた。

「この毒を消す薬を出せ、出さないと絞め殺すぞ！」

そう脅迫すると僧は懐から粉薬を取り出した。

408

オレは急いでそれを飲んだ。

しばらくじっとしているとシビレがだんだんなくなってきた。

オレは僧に無理矢理、毒の入った茶を飲ませてから女中衣装部屋にもどり能役者の衣装に着がえた。（**頭脳ポイント、マイナス2**）　→ 253

409

オレは、力一杯、壁に向けてウチワをあおいでみた。

ミシッ、ミシッ!!

ほんのわずかだが、壁にヒビが入ったようだ。一歩、音の主に近づいたってことか……。しかし、それ以上あおいでも、変化はなかった。ウチワの効力も限界か。

つるはしを持っているか？

●ＹＥＳ　→ 265 へ　　　●ＮＯ　→ 296 へ

410

しばらく歩くと、四つ角に出た。さてどっちに行くべきだろうか？

●今の道をそのまま直進する　→ 217 へ

●右折する　→ 169 へ　　　●左折する　→ 40 へ



411

しばらく歩くと道はつきあたり、今度は右に道は続く。広く明るい道が延々と続く。

行ける所まで行ってみるさ。

どのくらい歩いただろうか、道はまた右へ折れていた。

嫌気がさし、くじけそうになる自分を必死で押さえ、道なりに進む。　→ 376 へ

412

こいつは、体がオレよりひとまわり大きく、頑丈そうだ。今のオレがかなう相手ではないだろう。ここは一度退散して、様子を見た方が賢明だ。**(頭脳ポイントをプラス２、技術ポイントをマイナス１にして、この町の入口にもどれ)**　→ 324 へ

413

ドドーーーン！

先を急ぐオレに、魚入れのカゴをかついだ魚屋のマサが体当たりをしてきた。

「どけどけーっ、おいらは天下御免の魚屋でい」と叫びながら走り抜けて行った。くそーっ、カゴで思いきり腰を打たれたぞ。**(体力ポイント、マイナス１)**

腰をさすり、しばらく休けいを取っていると、今度はうしろから提灯がとんできた。

ビシーッ、ビシーッ!!



413

ビシュー。いきなり後ろから提灯が飛んできた。御用ききだ!!

413

たて続けに提灯攻撃だ。振り向けば、提灯投げしか能がない御用ききの兄ちゃんだ。

●追いかけて倒す　→ 118 へ

●あきらめて逃げる　→ 310 へ

414

「むやみな殺生は好まぬ。安心しろ」

足軽は殺されずにすんだお礼に貴重な情報を教えてくれた。

「大奥御守殿の中には姫がいらっしゃいます」

（頭脳ポイント、プラス２）

そして遠侍の屋敷の中へ忍び込んだ。　→ 367 へ

415

ヤツらは、尺八を構え迫ってくる。

〝尺八を武器代わりにしようって計算か。それならオレも……〟

キセルを構え、応戦する。オレのキセルの方が一瞬早くヤツらの腹に食い込んでいた。間髪入れずに、キセルを振り回す。

この勝負、いただきだ。**（技術ポイント、プラス１）**

→ 309 へ

しばらく街道を歩くと、店が目にとまった。のれんも看板も掲げていないので、何の店なのかわからない。

●とりあえず入ってみる　→ 37 へ

●無視して先を急ぐ　→ 229 へ

この部屋は大奥の武器倉庫であった。（技術ポイント、プラス2）

しかし、扉はひとつしかないので逃げることはできない。

そうこうしてるうちになぎなたを持った女中たちが部屋の外に集まってきた。そして無理矢理、扉を開けようとする。

オレは必死に中から扉を押さえるが、いつまでもこんなことをしていてはラチがあかない。

こうなりゃ戦うしかない。

オレは扉を開けて廊下へ飛び出した。

女中たちは7＋[B]＋[E]、ゴエモンは〔体力〕＋〔技術〕＋[H]で対戦せよ。

●勝てば　→ 205 へ　　●負けたら　→ 285 へ



418 オレの行く手を邪魔する者は、ただの商人といえども放っておけない。

鉄カブトとヨロイを両方持っているか？

●YES　➡150へ　　　●NO　➡86へ

---

419 手で鼻を押さえ扉をあけ、外へ出ようとした。しかし、扉はビクとも動かない。外から鍵をかけられているのか。いや、そんなことはないはずだ。冷静に、冷静にと自分自身に言い聞かせ、扉を押し開けようとした。しかし、やはりビクとも動かないのだ。

ガスの勢いは増し、意識が朦朧としてきた。もう、立っていられない。オレは、力なく床に倒れ……、そこまでしか覚えていない。ガス中毒死とは、情ない。

END

---

420 葵の局はオレの心臓を狙いすまして弾丸を発射した。

スドーーンッ!!

その一発で、オレは地獄へ落ちた。

END



421

「お前らに命乞いするほど、オレは落ちぶれちゃいないよ！」

「そうか、ならば仕方あるまい。命、もらうぞ！」

５人組は立ちあがり、いきなり剣を抜いた。いくらこのオレでも、５方向からとり囲まれて、剣をつきつけられたら、ひとたまりもない。

次の瞬間、オレは５本の剣で串刺しにされていた。

END

422

なぎなたを持った大勢の女中たちに囲まれる。オレは、手足を次々に斬られてしまい、あえない最後となってしまった。

END

423

「すみません、ちょっとお尋ねしますが……」

水芸に見入っているとなりの男に声を掛けてみた。頭脳ポイント、５以上あるか？

●YES　→133へ　　●NO　→4へ

424

廊下を左に行くと侍女部屋から出てきた侍女にあやしまれた。

「見かけない顔ねえ!?」

424

ドキリとしたが、落ち着いた動作で軽くおじぎをしてすれ違った。

現在の頭脳ポイントが７以上あるか？

●あれば、女中衣装部屋にもどり能役者に変身する（頭脳ポイント、マイナス２）　➡ 253 へ

●なければ、百合の廊下をＵターンする　➡ 238 へ

425

少し歩くと、その道は行き止まりになり、道は右の方へ伸びていた。この道は極端に天井が低く、中腰になりながら、探るように歩いて行かねばならなかった。身をかがめながら、つきあたりまでゆっくり進んだ。

「あれは……!!」

道が壁でさえぎられた行き止まりの所に、青い巻物が置かれていた。何かの暗号かも……？　とりあえずもらっておく。**（青い巻物入手。アイテムリストに記入。ただし、前にここを通った人は関係ありません）**

オレは再び、天井の低い道をもどった。　**➡ 263 へ**

426

左の道を選び、オレはまた歩き続けた。途中で、また左に曲がる脇道が１本あったが、何だか暗くて細い道のようだったので、無視してそのまま進んだ。　**➡ 360 へ**

427

手探りで前進を続けるしかない。オレは、地面を這うようにして暗闇の中を進んだ。**（技術ポイント、マイナス1）**

ドスン！

何か固い物に直撃。何だ？　岩か……？　→330へ

428

その道も、長くは続かなかった。すぐに行き止まりだ。もどるしかないのか……。

〝あれ、巻物か……？〟床に、赤い巻物が置かれていた。何だか良くはわからないが、とりあえずもらっておこう。**（赤い巻物入手。アイテムリストに記入。ただし、すでに持っている人には関係ありません）**　→9へ

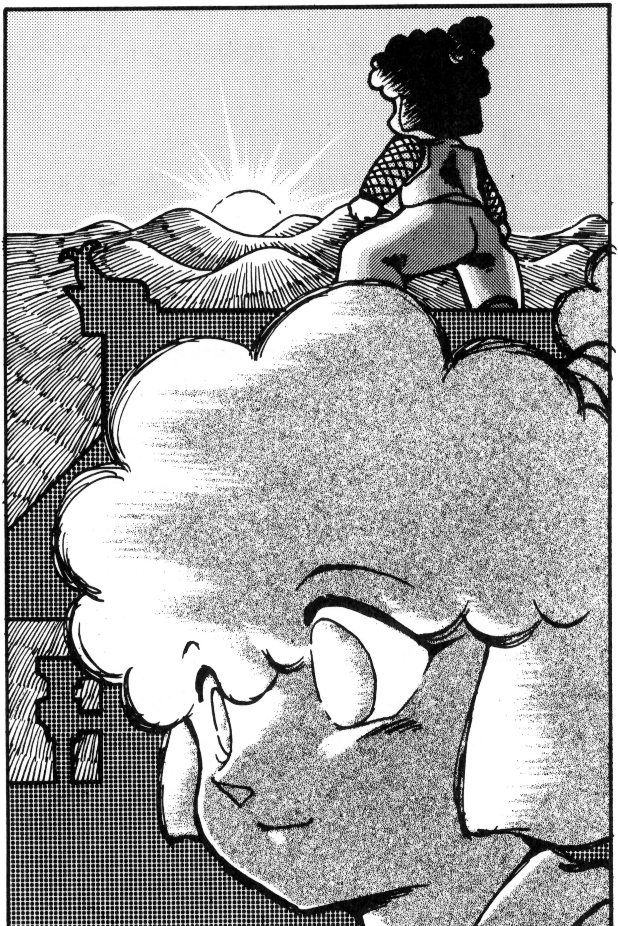
429

オレは舞台の端に立ち、大きく深呼吸をした。目をつぶって、一気に飛ぶ！

どのくらいの時間、宙をさまよっていたのだろうか。やがて、オレは固い地面のようなものに体を打ちつけられ、そして……。不思議に、痛みは感じなかったように思う。しかし、オレの意識はそこまでであった。

END

430 殿様をこらしめ、江戸に朝日が昇る。「絶景かな、絶景かな」



430

「ゴエモン、今までのことはみんなオレが悪かった。許してくれ」

殿様は頭を下げてオレにわびた。

「これからは庶民のためによい殿様になってください」

そういうとオレは庭に飛び出し大ダコに乗って天守閣のテッペンに昇った。

もはや夜も明けて東の空には陽がサンサンと輝いている。

「絶景かな、絶景かな、ほんに今日は日本一の朝日じゃわい！」

大見得を切るオレの背中のずうっと向こうからオカマ形の空飛ぶ異物がだんだんと天守閣の方へと近づいてきているのを、多くの江戸市民が見ていた。

はたして それが何であるかはエピローグを御覧あれ—。

（物語はさらにエピローグに続きます）

エピローグ

残念なことに、ゴエモンの江戸城内での大活躍は、庶民の間に語り継がれることはなかった。

それはなぜか……!?

天守閣の上で大見得を切ったゴエモンは、その後、とんでもない大失敗をやらかしてしまったのだった。

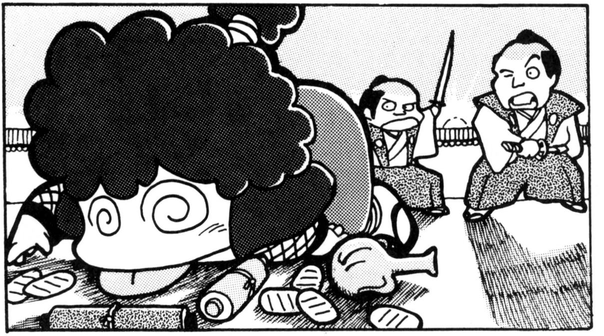
その日は、いつになく風が強かった。だからこそ、大ダコで天守閣に昇れたのだが、突風にあおられたゴエモンは、バランスを崩し、地上に降ちてしまったのだ。

それだけならばギャグですんだのに――。

ドジなゴエモンは、懐にしまいこんでいた金品をポロッと出してしまったのだ。江戸の殿様退治の旅とはいえ、ゴエモンの本業は義賊。江戸城内の豪華な金品を見つけるたびに血が騒ぎ、ちゃっかりと懐へ。これじゃあ、せっかく世のため人のために働いた大仕事も水の泡。やっぱり泥棒は泥棒さ、ということに相成ったのである。

「御用だ！」

ゴエモンはその場で取り押えられ、殿さまから釜ゆでの刑を命じられた。



「釜ゆでの刑ってのが気に入らねえ。オレだって天下に名をとどろかせた義賊、石川五右衛門だ。死にぎわもきれいに決めたいさ。切腹（せっぷく）させろ！」

スタイリストのゴエモンは、妙（みょう）なところにこだわっていた。

「盗人（ぬすっと）の分際（ぶんざい）できいたふうな口を叩（たた）くでないぞ！」

「貧（まず）しい民百姓（たみひゃくしょう）のためにやったことです。許（ゆる）してあげて下さい」

ユキ姫もおみっちゃんも命乞（いのちご）いをしてくれたが――

「ダメだ！　罪は罪!!」

しかし、ゴエモンの気持は、彼女らのその一言で救われた。その優（やさ）しさに触（ふ）れただけで……、ゴエモンはいさ

ぎよく刑罰を受けようと決心した。

ゴエモンは神妙な態度で――、

「悪の栄えるためしなし。どうせこのまま生きていたって、また盗みをくり返すのみ。義賊とは言え、泥棒は泥棒さ。さあ、煮るなと焼くなと御自由に！」

殿は八畳敷きぐらいの大釜を油で満たし、下から薪を燃やすよう命じた。フライド五右衛門、はたまた五右衛門ナゲットにされる手はずだった。

「なんとも金のかかる刑罰だぜ。たかが泥棒一人にこんな金をかけていいのか、殿さま。油は高級品だぜ。貧しい庶民のことを考えてくれるはずじゃ、ねえのかよ！」

またまた憎まれ口をたたくゴエモン。しかし、さすがにこのひと言は、殿さまの心にグサリと刺さった。

「ムムム……早く殺れ！」

ゴエモンの最後のあがきは終わった。民衆の取り巻く中、ゴエモンの体は、今、大釜の中へ！

その時!!　西の空からものすごい勢いで飛んで来た、オカマの形の異物にゴエモンの体がすい込まれてしまったのだ!!

オカマ型の異物はやがて東の空へ。そう、どこかの町

でゴエモンが見た。あのオカマ型の異物だった……。

その日、江戸は、ゴエモンを煮るはずだった薪の火の粉が風に飛ばされ大火事になってしまったのだ。結局、お城も灰と化してしまった。

殿さま曰く――、

「ゴエモン処刑のバチが当たったのか……」

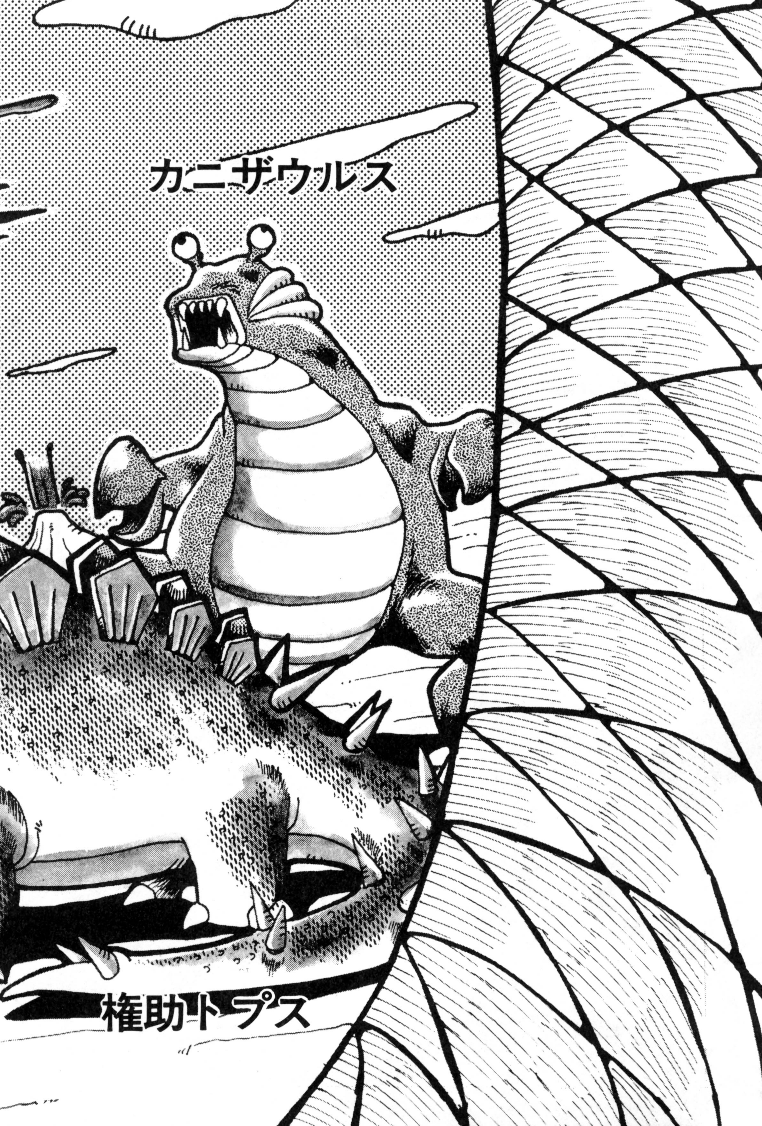
その後、殿さまは江戸城を再建する時、膨大な費用のかかる天守閣は建てず、庶民の生活を考えて節約した城を作った。

さて、ゴエモンを連れ去ったオカマ型の異物は、現代でいうところの空飛ぶ円盤のことであるが……。それは江戸時代の人々には想像もつかない存在であった。民百姓は口々に、

「ゴエモンはあのオカマで地の果てにつれて行かれ、釜ゆでにされたってさ！」

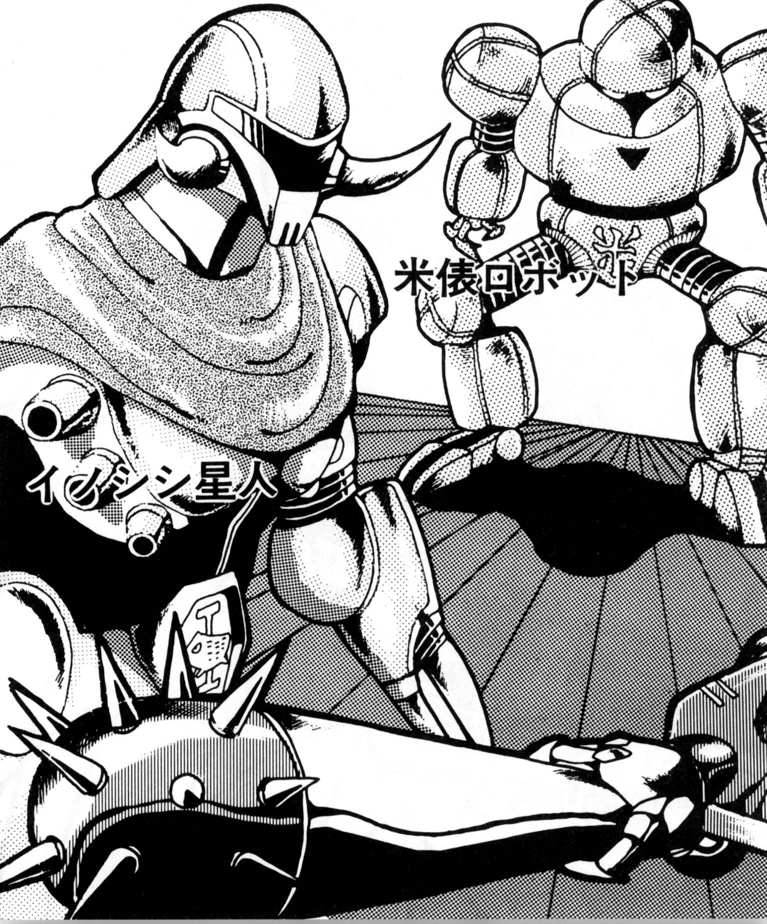
さらにこれが、石川五右衛門の釜ゆで説として語り継がれたという。さてゴエモンが、空飛ぶ円盤の中で何をされどうなったか、その真相は定かではない。もしかしたら、どこかの異星でまた盗みを働いていたのかも……。そんな気もする。

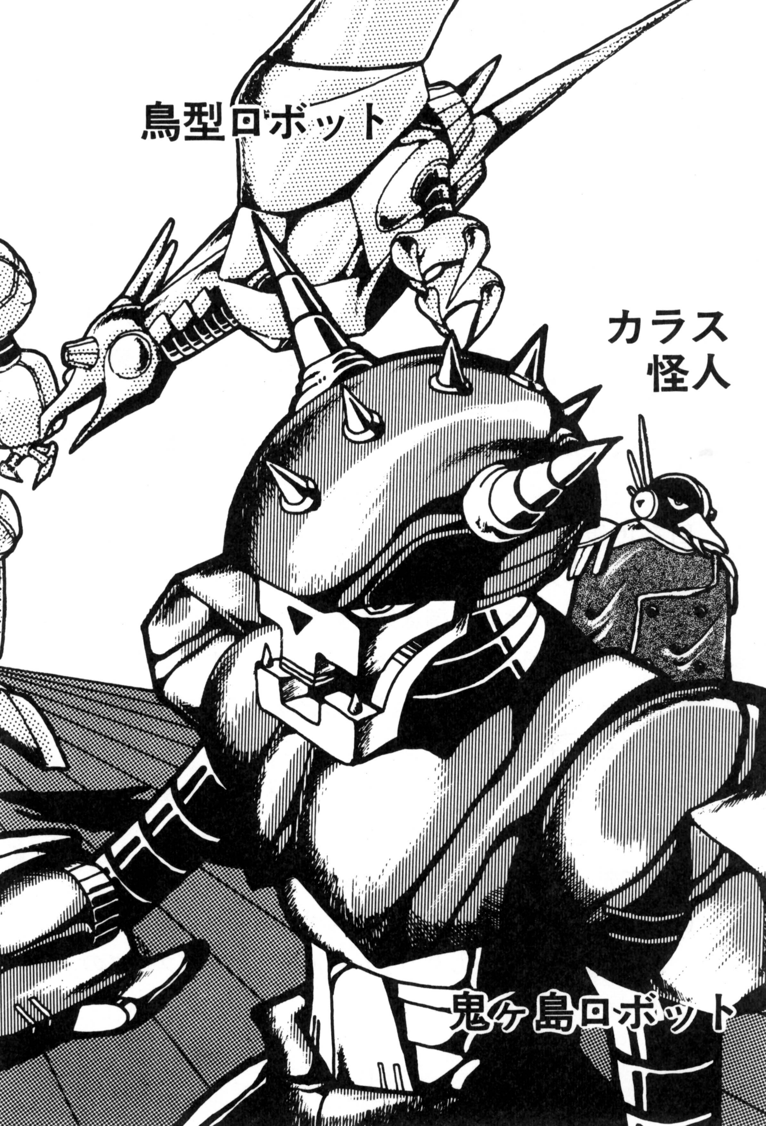

田子作ノドン
敵キャラ図鑑
―恐竜編―
岩トプス


カニザウルス
権助トプス

敵キャラ図鑑

——未来編——




鳥型ロボット
カラス怪人
鬼ヶ島ロボット

編集部から

『がんばれゴエモン！からくり道中／東海道五十三景』いかがでしたか？　このゲームブックではおなじみファミコンの敵キャラが、町ごとに変身し、よりパワーアップして登場しています。それをクリアしてうまく江戸城にたどりつくことができましたでしょうか。きっと楽しんでいただけたと思います。

さて、当編集部が自信をもってみなさんにお贈りしています「ファミコン冒険ゲームブック」シリーズも、今回で10作目をむかえることができました。これも、読者のみなさんの応援のおかげと深く感謝しております。

今後も、みなさんの御意見を参考に、より楽しいファミコンゲームブックを作ってゆくつもりです。すでに発売しております9作を含め、当シリーズに対する御意見、御感想をお待ちしております。また、これからゲームブック化してほしい素材、ゲームブックに対する希望などもお寄せいただければ幸いです。

〈あて先〉　〒162　東京都新宿区東五軒町3番28号
㈱双葉社ＣＴＲ　ファミコン冒険ゲームブック編集部

お寄せいただいた方々の中から抽選でゲームブックの最新刊をプレゼントします。

著者略歴

池田美佐（本名同じ）

1958年、2月14日生。双葉社ファミコン冒険ゲームブックシリーズの企画・制作を手がける。著作に『スーパーマリオブラザーズ VOL.2／大魔王ネオクッパの挑戦』『ポートピア連続殺人事件／密室殺人の謎』（いずれも当シリーズ）『チャレンジャー／秘宝よ永遠に』（勁文社刊）がある。

三原治（本名同じ）

1957年、5月25日生。徳島県鳴戸市出身。

県立鳴戸高校より、日本大学芸術学部へ。卒業後、フリーライターとなる。雑誌記者、ルポライターを経て、現在に至る。著作に、『ガバリン』『謎の村雨城／不思議時代の旅』（いずれも当シリーズ）がある。

企画／スタジオハード

構成／スタジオ・ハード（池田美佐）

制作／吉川剛史　高橋信之

文／池田美佐　三原治

作画／不敵万才

がんばれゴエモン！　からくり道中
東海道五十三景

双葉文庫　ファミコン冒険ゲームブックシリーズ[10]

す 02-11

昭和62年4月20日　第1刷発行　　定価380円
昭和62年5月20日　第2刷発行

著　者　池田美佐
　　　　三原　治

発行者　清水文人

発行所　株式会社 双葉社

〒162　東京都新宿区東五軒町3番28号
TEL　東京（268）5111（代表）
振替　東京8－117299

印刷
製本　大日本印刷株式会社

ISBN4-575-76025-0 C0193

ファミコン冒険ゲームブック7

ドラゴンクエスト／蘇る英雄伝説

大好評発売中

あの「ドラゴンクエスト」がゲームブックになって登場。

キミは、ロトの勇者となって、竜王の城に、たった一人で乗り込む。果たして、竜王との戦いに勝ち、真の勇者となってラダトームの城に凱旋できるか!! そして、アレフガルドの地に、再び平和は訪ずれるのか!!

ファミコン画面のスリリングさ、戦いのおもしろさ、難しさ……etc。そっくりそのままパックした、臨場感あふれるゲームブックの誕生。

「お前がロトの血を引く真の勇者なら、必ずや悪魔の化身・竜王を倒し、光の玉を取りもどせるはずじゃ。この地に再び平和を！ 行け、勇者よ!!」

——王の命を受けたキミ。ローラ姫を助けて、悪を倒すことができるか!!

さあ、新たな冒険のはじまりだ。

ファミコン冒険ゲームブック⑨

悪魔城ドラキュラ／古城の死闘

怪奇世界の扉が、今、開かれた！　伝説の悪魔ドラキュラが、ついにゲームブックで登場だ!!

数百年前、バンパイア・キラー、シモン・ベルモンドがドラキュラを葬り去った。そして、現代。ドラキュラの眠る悪魔城で、大胆にも、英国の映画会社が、ドラキュラ映画のロケを開始。このことがとんでもない事件を引き起こす結果となったのだ！

主役のシモン・ベルモンドはバンパイア・キラーの血を受け継ぐベルモンド家の末裔(まつえい)。彼が、あるはずのない13番目の部屋の扉を開けた時、ドラキュラが復活した！　悪魔と対決を迫られたシモンの運命はいかに？

はたしてキミは、ドラキュラを倒すことができるか!?

大好評発売中

双葉文庫

FUTABASHA
GAMEBOOK
SERIES

ファミコン冒険ゲームブックシリーズの御案内

1 スーパーマリオブラザーズVol.1／マリオを救え！

2 グラディウス／未知との戦い

3 ゼルダの伝説／蜃気楼城の戦い

4 謎の村雨城／不思議時代の旅

5 メトロイド／ゼーベス侵入指令

6 スーパーマリオブラザーズVol.2／大魔王ネオクッパの挑戦

突然の大爆発で、300年後の未来にタイムスリップしたマリオたち。そこは——。

7 ドラゴンクエスト／蘇る英雄伝説

平和な王国アレフガルドが、悪魔の化身・竜王の手に。蘇れ、ロトの血を引く勇者よ！

8 ポートピア連続殺人事件／密室殺人の謎

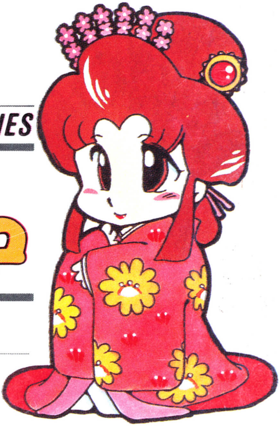
悪徳サラ金業者、山川耕造が死んだ。事件究明に乗り出すボス＆ヤスのコンビだが……。

9 悪魔城ドラキュラ／古城の死闘

闇の魔王ドラキュラが再び蘇った。シモンよムチを取れ！　バンパイア・キラーの血をたぎらせ、ヤツを倒すのだ!!

FUTABASHA FAMICOM GAME BOOK SERIES

がんばれゴエモン！
からくり道中
東海道五十三景



ISBN4-575-76025-0 C0193 ¥380E 定価380円 双葉文庫